
PLAY AGAIN
Número 4
Diciembre
2018
Revista Multimedia
de VIDEOJUEGOS
RETRO
Especial de
NAVIDAD
40 páginas
BANK
Los mejores juegos de
ZOMBIES
20 juegazos
de
PlayStation
que debes rescatar
CAPCOM
10 sagas
imprescindibles
...¡Y mucho más!



EDITORIAL

Hoy me vais a perdonar que me ponga un poco sentimental, pero es que siempre he pensado que las Navidades son la época retro por excelencia, si es que se puede llamar "retro" a una estación del año en concreto, claro está.
Cada año, al llegar estas fechas, acuden a mi memoria recuerdos enterrados en el subconsciente de épocas mejores, de los años de la infancia, de aquellos maravillosos años cuando aún vivía con mis padres y todo era diversión, emoción y descubrimiento. El mítico ZX Spectrum de 48 k con teclas de goma en mi habitación, las tardes enteras cargando juegos a los que luego no dedicabas más de veinte o treinta minutos antes de pasar ansiosamente al siguiente, el sabor del turrón y los mazapanes de las meriendas que con todo su amor me preparaba mi madre mientras yo jugaba despreocupado y feliz agarrado a mi joystick kempston y aporreaba las teclas de aquel pobre ordenador, las visitas de los amiguetes que "curiosamente pasaban por allí" para echarse unas partidas a dobles, el calor del hogar, las películas ochenteras en casa al atardecer y por la noche leer tebeos metido en la cama con una bolsa de agua caliente en los pies...La Micro Hobby, después la MicroMania, años después la Master System y la Hobby Consolas (bendita revista, me sigue acompañando más de 25 años después), la Super Nintendo, el salto cuántico a la PlayStation, otro salto de gigante hasta la Dreamcast…
Y así podría seguir hasta llenar varias editoriales como esta, pero como no quiero aburrir a nadie con las anécdotas de mi infancia, cambio de tercio antes de caer en el sentimentalismo barato (igual ya es un poco tarde) y paso directamente a desearos a todos vosotros, amigos y lectores de Play Again, una muy Feliz Navidad y un maravilloso año 2019 lleno de paz, ilusión, alegría y sobre todo buenos recuerdos. Los buenos recuerdos, lo retro en definitiva, son lo mejor que tenemos para agarrarnos a lo más noble y puro de nuestra vida en épocas difíciles, en tiempos duros y en momentos de incertidumbre.
Play Again volverá en Marzo del año que viene con el número 5, pero antes, como regalo de Reyes, el mes que viene en Enero tendremos un monográfico especial dedicado a la Dreamcast.
¡Un fuerte abrazo a todo el mundo! Y Felíz Retro Navidad.



Enrique Segura
Editor de Play Again



PLAY AGAIN también se escucha
Descarga gratis nuestro podcast

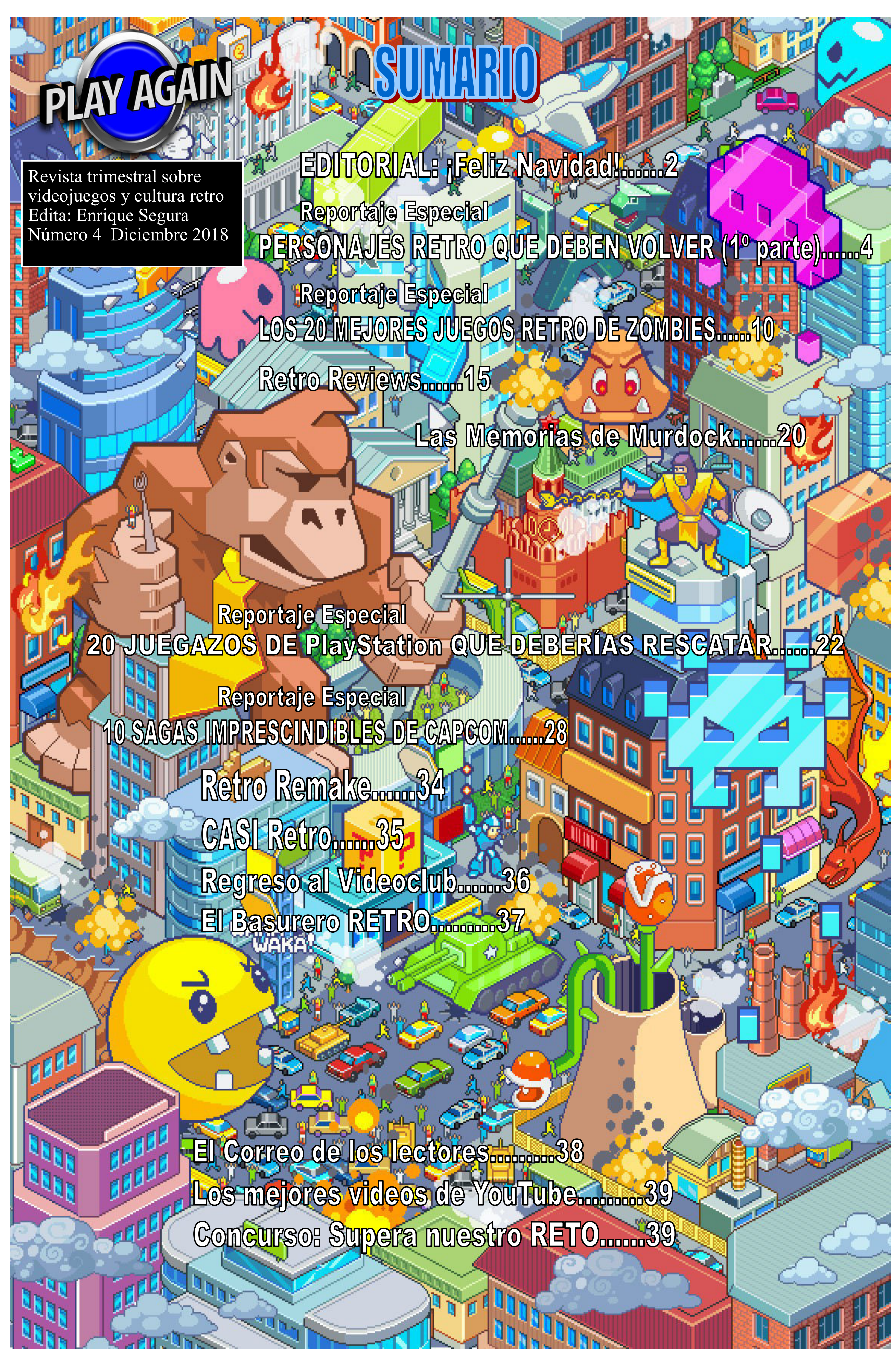




Y síguenos en las redes sociales. **PLAY AGAIN** también está en **FACEBOOK**. Hazte amigo y ten acceso a la revista en formato digital y otras ventajas...



SUMARIO

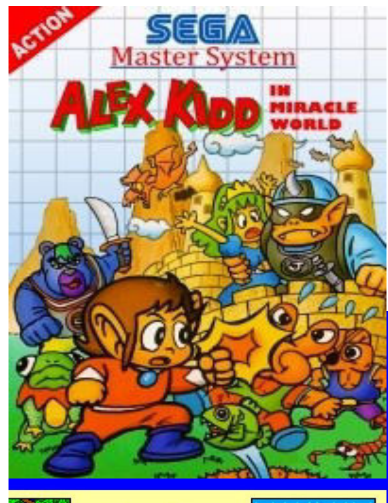


Revista trimestral sobre videojuegos y cultura retro
Edita: Enrique Segura
Número 4 Diciembre 2018

Personajes RETRO *que deben volver* 1ª parte

De una manera u otra, todos vivimos de la nostalgia. Echamos de menos aquellos grandes personajes protagonistas de las mil y una aventuras que llenaron nuestra infancia de color, alegría y diversión inocente. ¿Es realmente la nostalgia lo que nos hace verlos mejores de lo que eran, o es verdad que eran simplemente geniales? Sea como fuere, lo cierto es que cada vez escasean más los grandes personajes con el carisma suficiente como para protagonizar juegos geniales como los de antes. Hoy rendimos un sentido homenaje a algunos personajes retro que se merecen salir del retiro forzoso al que el olvido les ha relegado. Aquí están algunos de ellos...







Ya nadie se acuerda del pobre Alex Kidd, pero hasta 1990 era la mascota de SEGA y su personaje más emblemático con diferencia. Hasta que llegó Sonic. Y ahí se acabó lo que se daba. Los que tuvimos una Master System pudimos disfrutar de la mejor de sus aventuras, Alex Kidd in Miracle World, y de paso, uno de los mejores juegos para esa maravillosa y recordada consola. Cuando estaba de moda sus juegos crecían como setas en el bosque, por haber, incluso había un Alex Kidd in Shinobi World, una rareza ambientada en el mundo de Shinobi y su parafernalia más distintiva.

La última vez que pudimos verle no fue en ningún juego en solitario, sino en el mediocre SEGA All Stars Tennis, una suerte de Virtua Tennis venido a menos y protagonizado por un elenco de personajes famosos de las franquicias de Sega más conocidas y rentables. Y allí estaba el bueno de Alex Kidd con su raqueta, aguantando el tipo.



¿Por qué debería volver?…

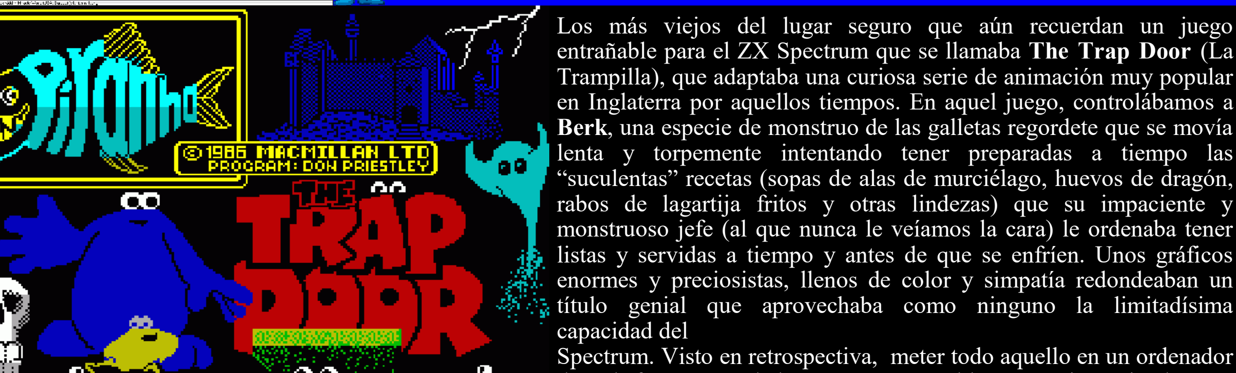
Es evidente. El genero de las plataformas y las aventuras tipo Alex Kidd lleva muriendo lenta y agónicamente desde hace ya muchos años. Sonic necesita un descanso, sus juegos ya no sorprenden y francamente no ha vuelto a tener un juego digno desde Sonic Adventures 2 para Dreamcast, y eso fue en 2001...Alex Kidd debe saltar del banquillo y volver por la puerta grande. Parece imposible a estas alturas, pero cosas más raras se han visto…











Los más viejos del lugar seguro que aún recuerdan un juego entrañable para el ZX Spectrum que se llamaba **The Trap Door** (La Trampilla), que adaptaba una curiosa serie de animación muy popular en Inglaterra por aquellos tiempos. En aquel juego, controlábamos a **Berk**, una especie de monstruo de las galletas regordete que se movía lenta y torpemente intentando tener preparadas a tiempo las "suculentas" recetas (sopas de alas de murciélago, huevos de dragón, rabos de lagartija fritos y otras lindezas) que su impaciente y monstruoso jefe (al que nunca le veíamos la cara) le ordenaba tener listas y servidas a tiempo y antes de que se enfríen. Unos gráficos enormes y preciosistas, llenos de color y simpatía redondeaban un título genial que aprovechaba como ninguno la limitadísima capacidad del Spectrum. Visto en retrospectiva, meter todo aquello en un ordenador de 48k fue una verdadera proeza. Increíblemente, sigue siendo muy disfrutable hoy en día. Original, divertido y jugable. Bueno, bonito y barato. ¿Qué más quieres?



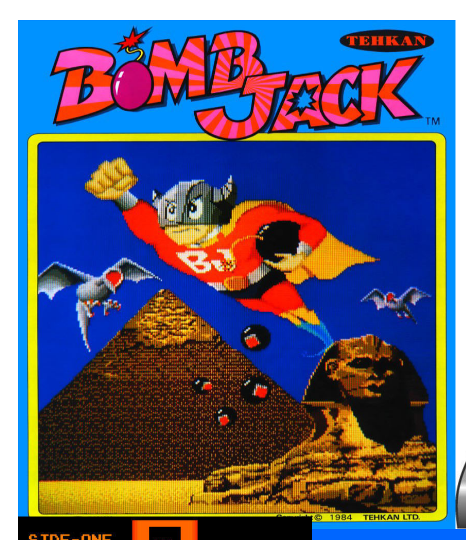
¿Por qué debería volver?…

Ahora que los concursos culinarios tipo Master Chef pegan fuerte, es el momento ideal para que nuestro cocinero retro favorito regrese de su mazmorra y nos deleite con un nuevo juegazo que nos recuerde porqué el ingrediente secreto para degustar un plato es siempre el mismo: el cariño que le pones a las cosas. Si crees que un juego relacionado con la cocina y preparar menús no tiene futuro, te recuerdo que la saga Cooking Mama en Nintendo DS tuvo un éxito brutal. Añade a un protagonista con toneladas de carisma como Berk a la receta, y tendrás un exquisito y suculento plato listo para triunfar.

Además, y no sé si os habéis dado cuenta, pero de un tiempo a esta parte en los videojuegos todo es violencia, sangre, tiros y desolación, necesitamos volver a sentir esa diversión inocente de los tiempos de antaño, cuando personajes como Berk de The Trap Door nos demostraban que no era necesaria tanta violencia para pasárselo bien.













Este curioso personaje con cierto aire a Super Ratón tuvo su momento de gloria de la mano de Taito y una genial recreativa que recibió sus correspondientes conversiones domésticas y hasta una secuela allá por mediados de los 80, cuando todo era imaginativo, fresco y original. Así era el mismísimo **Bomb Jack**, un superhéroe simpático y algo infantil que debía salvar el mundo de una invasión de alienígenas que habían sembrado las ciudades más representativas del mundo con bombas que al explotar dejaban un escenario arrasado. Por suerte, el bueno de Bomb Jack podía dar enormes saltos y planear con su capa para alcanzar los rincones más recónditos e inaccesibles de cada pantalla, para desactivar las bombas y esquivar en el intento a los malvados alienígenas que pululaban erráticamente por cada fase. Un auténtico juegazo y un personaje como todos los grandes personajes retro: con toneladas de carisma e ingenio.

¿Por qué debe volver?…

Porque ya no se hacen juegos así de adictivos y divertidos. Literalmente. No vas a encontrar nada igual en el panorama actual de videojuegos ni lo vas a hacer en muchos años. La industria necesita urgentemente un reseteo y volver a rebuscar entre sus cimientos para encontrar inspiración en su glorioso pasado.



Un personaje absolutamente irrepetible. Hoy en día todo el mundo adora al Tony Stark del universo cinematográfico de Marvel porque es un playboy millonario, borrachín, sinvergüenza y juerguista. Pues resulta que ese personaje ya existía hace muchos años y además inspiró la creación de decenas de clones memorables. **Freddy Hardest** es uno de ellos, posiblemente el mejor. Y además, para orgullo patrio, era una creación made in Spain. El Tony Stark español del espacio protagonizó dos juegos geniales a mediados de los 80, el primero infinitamente mejor que el segundo, pero nos proporcionaron horas y horas de diversión en compañía de este granuja entrañable. Su chulería e ingenio le sacaron de mil y un apuros, y aún hoy se hace raro entender porqué no ha vuelto a disfrutar de otra oportunidad. Existen remakes más oficiosos que oficiales (Mighty Freddy), pero yo sigo echando de menos al auténtico Freddy Hardest.

¿Por qué debería volver?…

Porque ya no hay personajes de videojuegos que sonrían y se lancen de cabeza al peligro con optimismo y alegría. Freddy Hardest siempre sonreía y te hacía sonreir a ti al otro lado del joystick, hoy en día todos los personajes de videojuegos tienen cara de estreñidos y parecen amargados. Freddy rebosaba vitalidad y te contagiaba ese entusiasmo y esa alegría que hoy en día se ha perdido...

¿O soy el único que se ha dado cuenta?...





El ex-alcalde de Metro City, la ciudad retro con más chorizos y delincuentes por pixel de la historia de los videojuegos, fue todo un titán y un personaje explotado hasta la saciedad durante la primera mitad de los 90, disfrutando de sus años de gloria al protagonizar la trilogía de **Final Fight** y alguna que otra aparición como secundario en varios juegos de Capcom. El rey de los beat'em up o "yo contra el barrio" ya lleva mucho tiempo desaparecido y sus fans ya empezamos a echarle de menos…

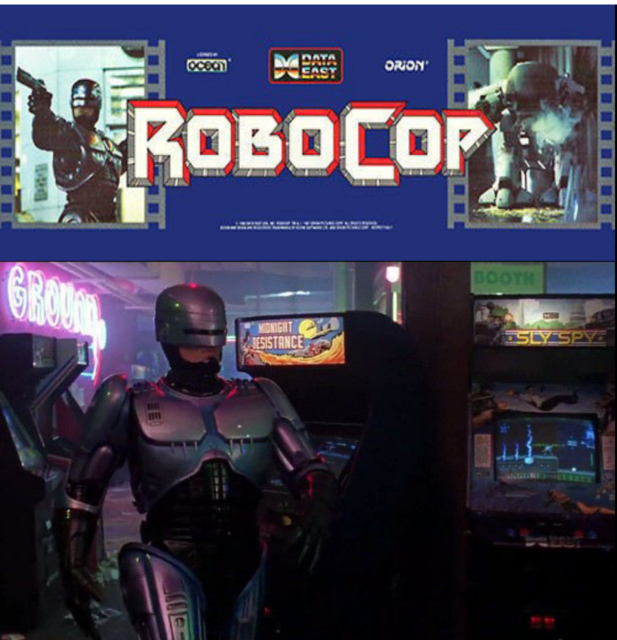
¿Por qué debería volver?…

Los beat'em up murieron hace años, y paradójicamente siguen siendo un género que tiene legiones de seguidores, hambrientos de nuevas aventuras que repitan las viejas mecánicas con aire fresco. La misión de resucitar el género se antoja imposible, quizá solo al alcance de un gigante como Haggar y sus puñetazos de la vieja escuela, al estilo inconfundible de Bud Spencer y Terence Hill.

Lo dijimos en el primer número de Play Again: **Mazinger** necesita (todos necesitamos) tener un GRAN juego en mayúsculas que le haga justicia. Un icono de la cultura pop como este inolvidable robot no puede caer en el olvido y tener tras de sí una historia tan pobre en el terreno de los videojuegos. Es de justicia y es necesario que Mazinger vuelva por la puerta grande con un juego espectacular que nos devuelva la fe en el sentido común y comercial de las grandes empresas del sector. No se comprende cómo es posible que un personaje y una licencia tan apetitosa y con millones de seguidores empedernidos por todo el mundo no tengan lo que llevan reclamando desde hace décadas.

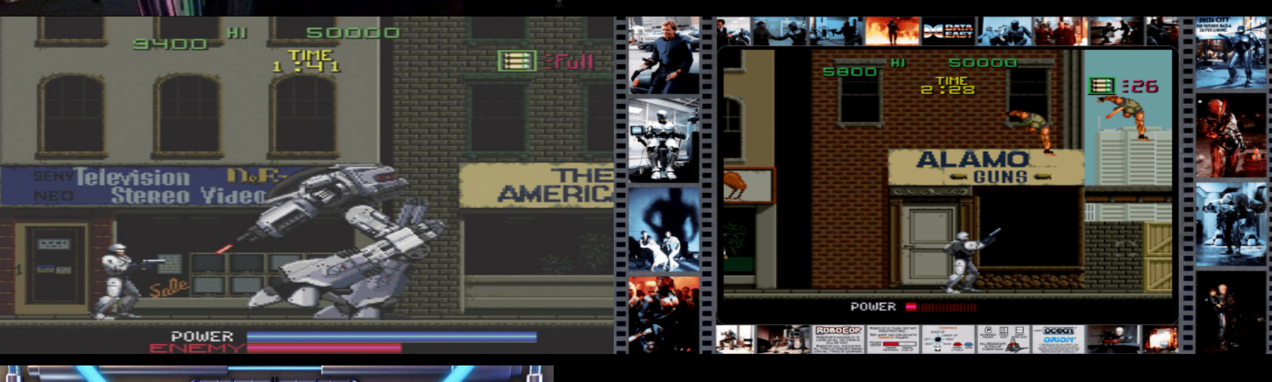
¿Por qué debería volver?…

Muy fácil. Primero porque vendería juegos a espuertas, segundo porque un peso pesado como Mazinger siempre es bienvenido para darle apoyo y soporte a la industria del videojuego, y tercero y aún más importante: hay por lo menos dos generaciones de chavales que han crecido sin tener nada decente de Mazinger que llevarse a la boca. Repito: es un pecado desaprovechar esta licencia. Vamos a pedirlo una vez más, alto y claro: Por favor, señores programadores, queremos un juegazo de Mazinger en condiciones.



No nos engañemos, **Robocop** es hijo de su tiempo y pertenece a su época, no tiene mucho sentido fuera de los años 80 y 90. De hecho, el remake cinematográfico de 2014 fue un fracaso por diversas razones, la principal y más grave fue su falta de humor negro y cinismo, para convertir al personaje en un justiciero bobalicón y plano, cuando el Robocop original era un personaje completamente redondo y lleno de matices. El Robocop que aquí reivindicamos es el de la película original de Paul Verhoeven (1987), y el Robocop del genial arcade de Data East del que ya hablamos en el número anterior, incluyendo sus respectivas conversiones a ordenadores de 8 bits, todas ellas magníficas. Necesitamos otro juego así.

¿Por qué debería volver…?
Porque como acabamos de explicar, lo de 2014 no fue un regreso, y para colmo no vino acompañado de un videojuego que le hiciera justicia. Craso error. Hubiera sido un momento ideal para resucitar la franquicia y devolvernos al mejor Robocop. Y no me refiero a juegos para móviles, me refiero a un gran juego triple A que nos haga olvidar su prolongada ausencia. Necesitamos que Robocop vuelva a los videojuegos, y no cualquier Robocop. Queremos otro juego como el de Data East pero con la tecnología de hoy en día. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?…





El recordado y carismático protagonista de Ghosts n' Goblins forma parte del Olimpo de los dioses de los videojuegos por méritos propios. Recorrer un cementerio en calzoncillos y descender hasta el mismísimo Infierno a rescatar a tu amada no es tarea fácil ni agradable,pero **Sir Arthur** lo hizo en varias ocasiones. Todas las entregas de la saga tienen algo en común que hoy en día nos sigue enganchando y que pedimos que vuelva: diversión, sentido del humor, adicción y dificultad ajustada. Cuando todo esto va de la mano es facil entender porqué ya no se hacen héroes como Sir Arthur...Es sencillo: porque ya no hay juegos a su altura.

¿Por qué debería volver?...
Por el mismo motivo que el de todos los personajes de esta lista: porque el panorama actual de los videojuegos está muy necesitado de protagonistas con carisma y con personalidad. Ya no queda de eso. Personajes como Sir Arthur son un bicho raro hoy en día. Algunos dirían que ya se han quedado anticuados. Yo digo que lo bueno es intemporal, y por lo tanto imperecedero. Si funcionó en su día funcionaría hoy también. Solo necesita otro juego a su altura...¿Nos escuchará Capcom algún día?





Frogger

Nunca una simple rana (con permiso de la Rana Gustavo) tuvo tanto carisma ni dio tanto juego como la rana protagonista del **Frogger** original, uno de los grandes clásicos arcades de todos los tiempos. Con el paso de los años y la evolución de la saga, supimos que seguía en una forma envidiable, gracias a su reaparición puntual en **Frogger 2: Swampy's Revenge**, secuela del remake que ya protagonizara en 1997. Es la demostración clara y evidente de que con mucha imaginación y buenas ideas, hasta una simple rana pixelada puede dar mucho juego. Pocas veces tan poco significó tanto trasladado al terreno jugable y en términos de diversión. Si aún no has probado la placa arcade original o alguna de sus conversiones, debes hacerlo, aunque solamente sea por el reto que supone poner a prueba tus reflejos y llevarlos hasta otro nivel. Hay quien asegura que para superar determinadas fases o zonas de Frogger, necesitas entrar en zona y dejar actuar a tu subconsciente para que tome el mando. Un reto que no está al alcance de cualquiera.

¿Por qué debería volver?…
Porque la mecánica de los juegos protagonizados por Frogger son más sencillos que el mecanismo de un chupete, pero al mismo tiempo enormemente adictivos, difíciles y divertidos. El paradigma de que muchas veces, menos es más. Sobre todo en los videojuegos. Muchos deberían tomar nota y aprender. Frogger seguirá enganchando a varias generaciones de jugadores en el futuro, pero una nueva aventura que le devolviera a la actualidad podría hacerle salir del olvido.





Nos dejamos a un grande para el final. **Toki**, el otro gran simio del mundo de los videojuegos además de Donkey Kong protagonizó un arcade genial en 1989 y gozó de una gran fama entre los aficionados durante buena parte de la década de los 90, para caer en el más absoluto olvido poco después. Allí sigue, a la espera de que alguien se le ocurra rescatarle y le ofrezca una segunda oportunidad. Cualidades no le faltan, tiene carisma, tiene gracia, es habilidoso y su juego es una bomba de adicción. Si hicieran algún cesto con estos mimbres el resultado final podría ser genial. Hace poco ha salido un remake para Nintendo Switch, pero en serio, no queremos lo mismo de siempre con gráficos más bonitos (los originales ya lo eran, y mucho). Queremos una nueva entrega que retome al personaje y lo lleve a nuevas cotas de grandeza.





¿Por qué debe volver…?
Porque Donkey Kong lleva ya desaparecido muchos años, y King Kong hace ya mucho tiempo que se despeñó. No tenemos grandes simios que reclamen su papel protagonista en un videojuego. Ni siquiera los monos de El Planeta de los Simios han tenido la decencia de dejarse caer por aquí…
Toki debe volver sí o sí. Añoramos sus aventuras, y aún más añoramos los juegos aparentemente sencillos pero adictivos.

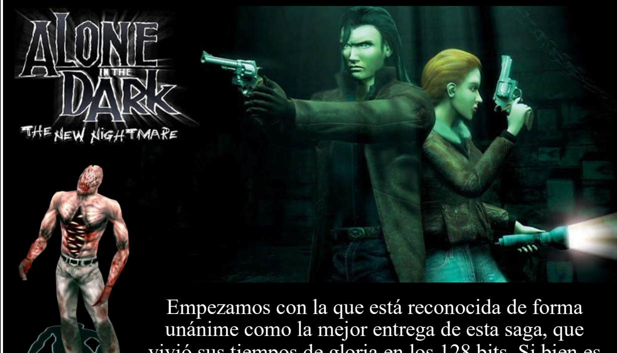


Continuará en el próximo número...

LOS 20 MEJORES JUEGOS RETRO DE ZOMBIES

¿Qué fue primero, el huevo o la gallina?...¿Las películas de muertos vivientes o la presencia de los mismos en los videojuegos?...Todo parece formar parte de un extraño bucle que se retroalimenta y se apoya mutuamente, tomando como punto de partida con toda probabilidad el éxito de **La Noche de los Muertos Vivientes** de **George Romero** en las salas de cine de todo el mundo en 1968. Esta magistral película, rodada con escasos medios pero con toneladas de talento y buen hacer, puso de moda y colocó en el mapa a esos terroríficos (pero en el fondo entrañables) seres malvados devoradores de cerebros que son los zombis, e inauguró un género que, si bien es cierto que ya existía, supo renovar y poner a punto para su reentrada por la puerta grande en la escena del séptimo arte. El mundo de los videojuegos nunca ha sido ajeno a las tendencias del cine y sus caprichos, por eso cuando en 1996 irrumpió con fuerza **Resident Evil** e instaló de forma definitiva un nuevo género dentro del medio (el survival horror en este caso), a nadie se le escapó el parecido existente entre este universo de muertos vivientes que regresan de la tumba y la cinta de George Romero. No era casualidad. Como decíamos antes, existe un hilo conductor entre ambos medios que además opera en doble sentido, de ida y de vuelta: los videojuegos se han inspirado a menudo en el cine y, de igual modo, el cine le ha devuelto el favor a los videojuegos creando franquicias y sagas inspiradas en estos de manera más o menos oficial y otras oficiosa, como en los casos de **Resident Evil o The House of the Dead**, por citar algunos ejemplos quizá más conocidos.

Hoy repasamos en **Play Again** los juegos retro de zombis más emblemáticos de las últimas décadas y tratamos de explicar el porqué de su inclusión en esta lista, que como siempre, no pretende sentar cátedra ni ser un ranking de lo necesariamente mejor o peor, sino más bien un repaso general y una sugerencia. Allá vamos. Empezamos...¡Cuidado!...Los zombis se acercan, y vienen a por ti…



Empezamos con la que está reconocida de forma unánime como la mejor entrega de esta saga, que vivió sus tiempos de gloria en los 128 bits. Si bien es cierto que en **Alone in the Dark** el terror procede de otro tipo de enemigo bien distinto al zombi tradicional, sí que se pueden ver algunos deambulando por las salas de la mansión donde se desarrolla la primera parte de la aventura. No dan demasiado miedo y no están muy bien hechos, pero oye, son muertos resucitados y además muerden que da gusto. Si les dejas, claro está. Un par de tiros de escopeta y problema resuelto...Si te quedan balas, porque una cosa buena de este juego es que la munición no es muy abundante.

Nivel de infección zombi: **BAJO**. Ya te lo hemos advertido, aquí los zombis no son el enemigo a batir. La verdadera amenaza son entidades ancestrales al estilo **Lovecraft**. No sabemos qué es peor.



Blue Stinger

Un juego de culto de nuestra añorada Dreamcast, una joya menospreciada y nunca bien ponderada. Posiblemente las comparaciones (odiosas pero inevitables) con otros grandes del género como Resident Evil le jugaron una mala pasada. Su look pretendidamente anime, estilo dibujos animados, tampoco ayudó. Casi nadie supo apreciar sus cualidades (que las tiene, y muchas) y por eso desde aquí os animamos a que le deis una oportunidad si aún no lo habéis jugado. Los zombis no son el único enemigo del juego ni tampoco el más importante, pero nada más empezar la aventura aparecen por ahí intentando morder...Más que muertos vivientes son extrañas mutaciones aberrantes, pero dan bastante mal rollo. Pruébalo sin prejuicios, te gustará.

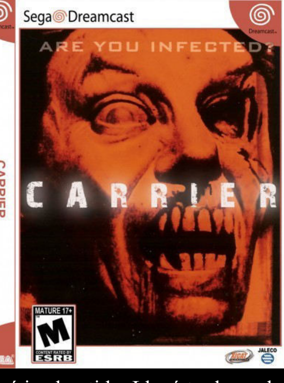
Nivel de infección zombi: BAJO. Comparado con otros de la lista, aquí no hay mucho zombi. Pero los que salen son bastante inquietantes y molestos…



Pocos juegos han sido tan polémicos (con o sin razón, aquí no vamos a entrar en ese absurdo debate) como el **Carmaggedon**. ¿La razón?...El objetivo del juego era atropellar al máximo número de personas posible, y los combos y acrobacias más carniceras eran premiados con una puntuación especial. Es decir, mientras más salvaje seas al volante y más atrocidades cometas, mejor. El problema es que eso de atropellar a seres humanos no era demasiado ético, por lo que el problema se solucionó cambiando el color de la sangre y retocando la apariencia de los inocentes viandantes por el de putrefactos zombis a los que, ahora sí, estaba muy bien atropellar y despedazar sin mayores miramientos. El juego era algo cutre, pero tiene una legión de admiradores. Ha envejecido fatal, pero aún te puede ofrecer alguna partida interesante.

Nivel de infección zombi: VARIABLE. Depende de si activas el modo zombi o no, si entendemos que son peatones entonces nada de nada. Si son zombis, hay para llenar varias piscinas olímpicas.





Otro juego de Dreamcast que pasó inadvertido. Llegó tarde, mal y nunca, dependiendo de los casos. Un portaaviones lleno de zombis (y cosas peores) que nos metió de lleno en una aventura algo descafeinada y falta de ritmo. No es que fuera malo, se trata de un survival horror típico de aquella época (principios de la primera década del 2000), el problema es que para esa fecha ya existía Resident Evil Code Veronica y en comparación con aquél los demás parecían peores. Y lo eran. De todas formas, **Carrier** te ofrece una buena dosis de zombis, mutaciones, monstruos y otra fauna similar. Hasta tienes la posibilidad de escanear a los personajes que te vas encontrando para ver si están infectados o no. Si lo están, será mejor que afines la puntería…

Nivel de infección zombi: MEDIO. No llega a estar saturado de zombis, de hecho la mayor parte del juego la pasarás corriendo o resolviendo puzles algo tontorrones, pero de vez en cuando te encontrarás en la molesta situación de tener más zombis que balas en la pantalla…

EVIL DEAD Hail to the King

El primer juego de la franquicia basada en la genial trilogía de **EVIL DEAD** nos ofrecía todo lo que prometía y todo lo que uno podría esperarse de un juego protagonizado por nuestro adorado Ash y su mano-motosierra: muertos vivientes y criaturas que vuelven de su tumba incansablemente (y en pedazos) para atormentarnos. Más que zombis se podría decir que se trata de espíritus malvados que poseen cuerpos de otros seres (de ahí lo del Evil Dead del título, "muertos malvados"), pero la manera de destruirlos es la misma de siempre: una buena ración de plomo o de motosierra y problema resuelto. Añade algunas risas y algún chistecillo a la fórmula y tienes un ganador entre manos.

Nivel de infección zombi: MEDIO. Sí, salen muchos muertos malvados y poseídos que quieren comerse tu cerebro y tu alma, pero nada que Ash no pueda superar sin despeinarse demasiado...



El cementerio lleno de zombis más famoso de la historia del videojuego retro. Tan famoso que siempre que se muestra una captura de pantalla o una foto del juego, fíjate en que suele ser una imagen de la primera fase en la que aparece un zombi. No es casualidad, ha terminado por convertirse en un mito y en un icono de la cultura popular. Del juego podrían escribirse ríos de tinta, pero una cosa está clara: es el más antiguo de la lista, y eso siempre merece un respeto. En aquella época era un atrevimiento mostrar a muertos saliendo de sus tumbas, hoy en día lo vemos como lo más normal del mundo en un videojuego. De acuerdo, no daban miedo, pero eh, eran muertos vivientes…

Nivel de infeccion zombi: BAJO. Una vez que pasas la fase del cementerio no verás muchos zombis. A veces parece que sólo existe esa fase, pero el juego tiene mucho, muchísimo más que muertos vivientes.



No nos cansamos de decirlo: Dreamcast era una grandísima consola y muchos de sus juegos fueron infravalorados. Otra joya que pasó bastante desapercibida entre las muchas maravillas del catálogo de la 128 bits de Sega a la que casi nadie jugó, y que menos gente aún supo valorar en su justa medida. Del mismo autor que el Blue Stinger, **Shinya Nishigaki**, tristemente fallecido a los 42 años**, Illbleed** nos metía de cabeza en un genial parque temático del horror dividido en zonas monotemáticas, siendo la primera zona la más orientada hacia la temática zombi, no solo por el incansable jefe final sino por algún que otro muerto viviente que deambula por los pasillos de las atracciones del parque.

Nivel de infección zombi: BAJO. Bastante llevadero. No es un juego difícil una vez que le pillas el tranquillo, y aparte de algún zombi un poco pesado, el resto de enemigos no dan demasiado miedo. Algunos dan hasta un poco de risa, y eso que la ambientación es de lo mejor del juego.

Resulta curioso lo poquísimo que podemos encontrar en videojuegos basados en las películas del gran **George A. Romero**, padre del moderno género zombi, y este juego viene a reparar esa injusticia histórica. **Land of The Dead** sirve de precuela (y a la vez secuela) de la película homónima, "**La Tierra de los Muertos Vivientes**", una suerte de Resident Evil en primera persona mezclado con shoot'em up subjetivo con zombis hasta en la sopa. Realmente no es ninguna maravilla, y no destaca especialmente por nada, pero si te gustó la película de Romero (a mí me encanta) y tienes una Xbox antigua, debes darle una oportunidad a **Road to Fiddler's Green**.

Nivel de infección zombi: ALTO. Lo mejor del juego, sus feroces y numerosos zombis, que irán aumentando en número y agresividad conforme te vayas acercando a Fiddler's Green, la última zona del juego. A destacar, la última misión del juego, en la que te contratan para "despejar" todo un edificio lleno de zombis.

El más moderno de la lista, aunque ya tiene casi 10 años. Aquí debemos hacer una importante puntualización: no son zombis, son "infectados". Zombis que corren. Y corren que se las pelan, como en algunas de las revisiones más actuales del genero a cargo de Zack Snyder (Amanecer de los Muertos). Si el clásico zombi lento y torpe ya daba miedo, imagina cuando corren como posesos y te atacan en número. Una verdadera pesadilla. Al respecto de la polémica sobre si los infectados son zombis o no, el mítico George A. Romero zanjó la cuestión hace tiempo al declarar: "No son zombis, son infectados. Si fueran muertos vivientes no podrían correr, los tendones y los músculos se pudrirían y se romperían. Los zombis no corren". Pues díselo a los infectados de **Left 4 Dead**, a ver si te hacen caso…

Nivel de infección zombi: MUY ALTO. Hordas de muertos vivientes que corren, gritan y te golpean incansablemente. Un agobio.

Pocos zombis y poco resistentes. Es verdad que el planteamiento del juego huye del clásico juego monopolizado por los muertos vivientes, es más un juego de acción con secciones de plataformas que un survival horror, pero sí encontrarás un buen puñado de zombis a los que cortar en pedacitos con tu hacha. Como juego no impresiona demasiado, quizá lo que más miedo da son algunas de sus texturas, más propias de una Super Nintendo que de consolas de 32 y 128 bits. Pero oye, tiene su encanto…

Nivel de infección zombi: BAJO/MEDIO, depende de si consideras zombis a determinadas criaturas de la noche. La mayoría no pasan de aspirantes a demonios, y tampoco dan mucha grima.



Aquí está el campeón, el que trajo de vuelta a los zombis y el culpable de que hoy en día proliferen los juegos de zombis como setas en el bosque. Posiblemente el más famoso y el más jugado de toda esta lista, y el que demostró que era posible aunar diversión con pasar miedo. De acuerdo, el primero no daba demasiado miedo, pero la ambientación era opresiva y genial. Inauguró una saga inmortal y abrió la puerta a toda una pléyade de imitadores, clones, homenajes y copias con muertos vivientes como rivales a batir. Eso sí, aunque ha sido mil veces imitado, muy pocas veces ha sido superado.

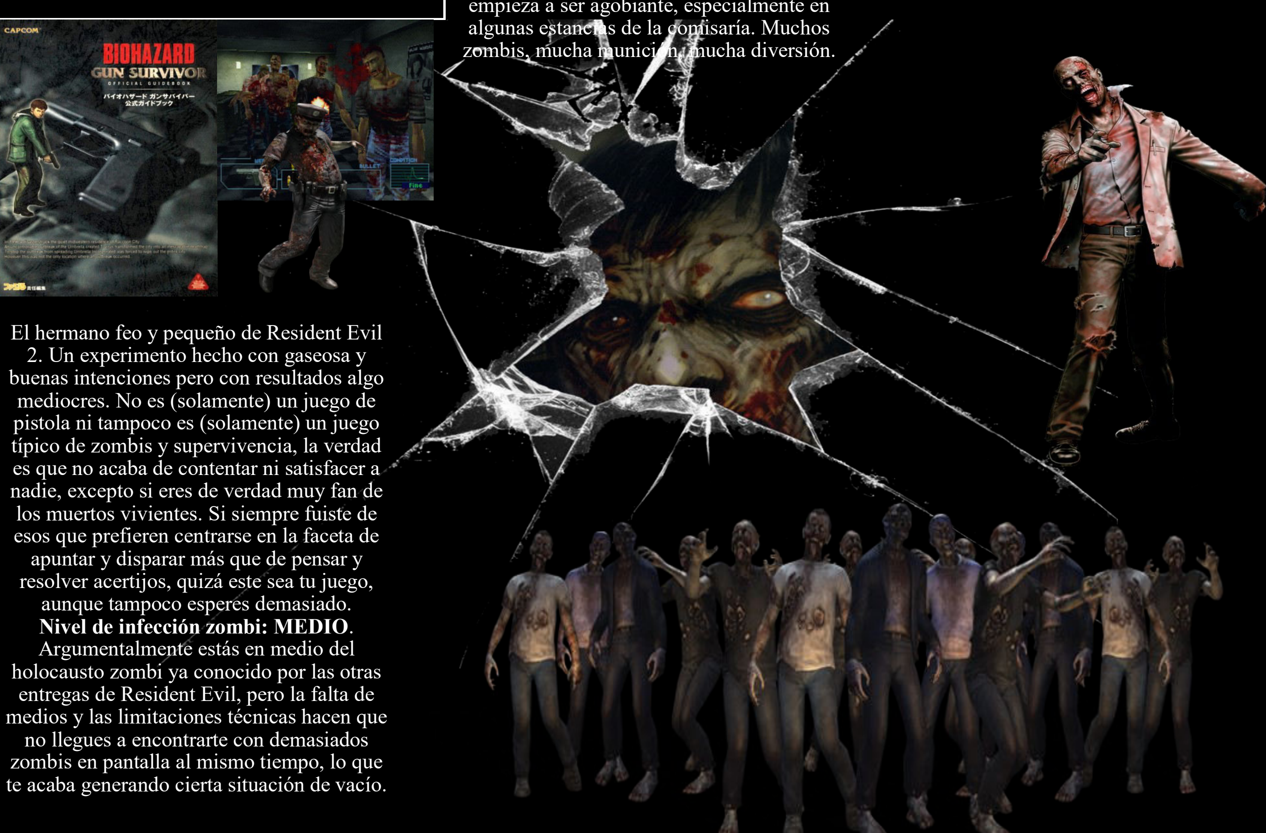
Nivel de infección zombi: ALTO. Estás atrapado en una mansión con zombis por todas partes. Si esto no te parece aterrador, la escasez de munición quizá sí te lo parezca…

No sabía si atreverme a decirlo, pero ahí va: es el mejor Resident Evil de la saga junto con Code Veronica. Ya está, ya lo he dicho. Tú también lo piensas pero no te atreves a decirlo. El primero era bueno, pero este es genial. Malas noticias: pensabas que el virus zombi estaba contenido dentro de los muros de la mansión de la primera entrega, pero te equivocaste. Se ha expandido por toda una ciudad y las vas a pasar canutas si pretendes salir de ahí con vida. La mayor parte del juego se desarrolla dentro de una comisaría de policía, pero aquí ya pudimos hacernos una idea del alcance del holocausto zombi. Acción, supervivencia y aventura en estado de gracia.

Nivel de infección zombi: MUY ALTO. La concentración de zombis por metro cuadrado empieza a ser agobiante, especialmente en algunas estancias de la comisaría. Muchos zombis, mucha munición, mucha diversión.

La culminación técnica de la saga en 32 bits. El espectáculo debía continuar, y vaya si lo hizo. Nos despedimos de Raccoon City por todo lo alto, pudiendo recorrer sus calles con más amplitud y libertad que nunca, y siendo testigos de la destrucción y la locura que el holocausto zombi iniciado en la primera entrega trajo a esta ciudad condenada. Entre otras cosas, pasó a la historia por su mítico antagonista, el terrorífico e incansable Némesis, un cruce entre un Terminator y un súper zombi que no parará de perseguirnos por toda la ciudad mientras intentamos escapar de ahí a toda costa.

Nivel de infección zombi: MUY ALTO. Tan alto, que ya sabes lo que ocurre al final del juego y cuál es la única solución para limpiar de una vez por todas el virus zombi…



El hermano feo y pequeño de Resident Evil 2. Un experimento hecho con gaseosa y buenas intenciones pero con resultados algo mediocres. No es (solamente) un juego de pistola ni tampoco es (solamente) un juego típico de zombis y supervivencia, la verdad es que no acaba de contentar ni satisfacer a nadie, excepto si eres de verdad muy fan de los muertos vivientes. Si siempre fuiste de esos que prefieren centrarse en la faceta de apuntar y disparar más que de pensar y resolver acertijos, quizá este sea tu juego, aunque tampoco esperes demasiado.

Nivel de infección zombi: MEDIO. Argumentalmente estás en medio del holocausto zombi ya conocido por las otras entregas de Resident Evil, pero la falta de medios y las limitaciones técnicas hacen que no llegues a encontrarte con demasiados zombis en pantalla al mismo tiempo, lo que te acaba generando cierta situación de vacío.



Este juego siempre ha tenido un aspecto visual estilo dibujos animados que me ha encantado desde la primera vez que lo jugué. Sus zombis son terroríficos, pero al mismo tiempo son entrañables y tienen carisma. Tanto, que cuando en entregas posteriores han intentado darles un lavado de cara y un aspecto más foto realista y aterrador, han dejado de atraerme tanto como lo hacían en este genial juego de pistola sobre raíles, quizá el mejor de su género. Te hablamos de él con detalle en las retro reviews de este mismo número de la revista. Zombis por todas partes, producto de otra aberración contra la naturaleza en forma de experimento científico que (otra vez) salió mal. Con sangre roja o sangre verde (puedes elegir), por una ruta o por otra (también puedes elegirlas), en **The House of the Dead 2** tienes muertos vivientes y diversión para llenar una piscina olímpica.

Nivel de infección zombi: ALTO/MUY ALTO, dependiendo de lo rápido y hábil que seas limpiando la pantalla de zombis con tu pistola. La concentración de muertos caníbales es a veces tan agobiante y avanzan tan deprisa que literalmente no das a basto.



Ligeramente inferior al anterior, al menos en mi modesta opinión, en parte por querer sustituir la estética “cartoon” de la segunda entrega por un tono más “adulto” y amenazador, aparte de ciertos detalles que no acaban de cuajar como el de imponerte la escopeta en lugar de la pistola como arma principal (no se dispara igual de rápido y se pierde algo de dinamismo y rapidez). Sigue siendo un gran juego de zombis y pistola sobre raíles, y si lo que te gusta es masacrar zombis sin mayores complicaciones, aquí encontrarás una buena ración de casquería y plomo que te tendrá entretenido durante un rato, aunque no demasiado largo.
Nivel de infección zombi: ALTO. El planteamiento sigue siendo el mismo: zombis hasta en la sopa y balas como para hundir un buque. Te va a gustar si nunca lo has jugado, pero hazme caso: es mejor el 2.



Básicamente es el mismo juego que The House of the Dead 2, pero atención, oh sorpresa, no se juega con pistola ni tampoco con el mando de la consola. Se juega...con un teclado como arma. Sí, ya sé que suena raro, y es que realmente lo es. Una de esas locuras de Sega (a veces me pregunto qué se fuman) que sorprendentemente es muy divertido.
La manera de abatir a los zombis es tecleando dentro del tiempo límite establecido (tan solo breves segundos) unas palabras al azar con tu teclado, así que toca ser rápido si no quieres que te muerdan. O aprendes taquigrafía o estás perdido. Muy didáctico, muy loco y sí, también muy divertido.
Nivel de infección zombi: ALTO. Igual que en House of the Dead 2, pero el ritmo es mucho más lento porque evidentemente no es lo mismo apretar un gatillo que apretar teclas y hacerlo en el orden correcto. Eso sí, los zombis no dejan de salir, así que será mejor que te des prisa…



Se trata de un frenético arcade en tercera persona que sirve además como complemento a la saga The House of the Dead, siendo esta última una especie de spin off del anterior. De hecho, la última fase de **Zombie Revenge** se titula “The House of the Dead”, y es un recorrido en tercera persona por la misma mansión del Doctor Curien que podemos visitar en el famoso juego de pistola de Sega. Un juego que lleva la palabra Zombi en el título no puede ser malo (¿O sí?...Sigue leyendo, la lista todavía depara sorpresas), o al menos no debería decepcionar a los amantes de los muertos vivientes, y Zombie Revenge no lo hace: ofrece justamente lo que promete. Zombis. Venganza. Sangre. Tiros. ¿Qué más quieres?…
Nivel de infección zombi: MUY ALTO. Todo está zombificado en este juego. Y todo quiere morderte o arrancarte un brazo. Zombis, plantas zombis, mutantes zombis, todo es zombi y todo puede ser devuelto a la tumba a base de plomo. A destacar sus majestuosos jefes finales y su endiablada adicción, a pesar de una jugabilidad bastante mejorable y un control algo duro.



No sé todavía si calificar a **Zombie Virus** como juego de culto o como tomadura de pelo, y lo mismo es aplicable para el siguiente juego de la lista. Aquí se trata de ponernos al volante de una ambulancia que deberemos ir reforzando a base de mejorar sus atributos con el fin de rescatar a todos los supervivientes que nos sea posible en mitad de un holocausto zombi, al tiempo que destrozamos zombis a base de pasarles por encima y tratamos de llegar a las zonas seguras antes de que el tiempo se agote y las personas infectadas o heridas que subimos en nuestra ambulancia se acaben convirtiendo en zombis y nos muerdan. Una mezcla (fracasada) entre Crazy Taxi, Carmaggedon y cualquier juego de zombis de esta lista. Suena raro, es más raro aún.
Nivel de infección zombi: MUY ALTO. Toda la ciudad está llena de zombis, y para colmo, no basta con atropellarlos, encima también tienes que evitar que los pasajeros se conviertan en más zombis.

Timo, broma, juego de culto, explotación zombi, qué se yo...Un poco de todo y nada al mismo tiempo. Es una saga de culto en Japón, pero eso tampoco es decir demasiado, teniendo en cuenta las cosas tan raras que a veces triunfan allí y aquí no. Samurais en bikini (sí, venga, ríete, lo admito, es para echarse unas risas) combatiendo a golpe de katana contra cientos, miles de zombis que abarrotan la pantalla de sangre y vísceras y que nunca llegan a suponer ninguna amenaza: son torpes, lentos, estúpidos y sin la más mínima inteligencia artificial. Eso sí, los jefes de final de fase son de los más difíciles que te puedas echar a la cara.
Inexplicablemente hay montones de secuelas del **Zombie Zone** (**Onechanbara** en Japonés) original, lo que no deja de ser curioso teniendo en cuenta lo mediocre que es.
Nivel de infección zombi: ALTÍSIMO/ IMPOSIBLE. La mayor concentración de muertos vivientes por metro cuadrado de la lista, tan agobiante e inabarcable que, de hecho, es imposible superar el juego si te detienes a combatir a TODOS los zombis que aparecen en pantalla. Simplemente encuentra la llave que te da acceso a la siguiente zona y detente a combatir solo cuando no haya más remedio.



RETRO Reviews

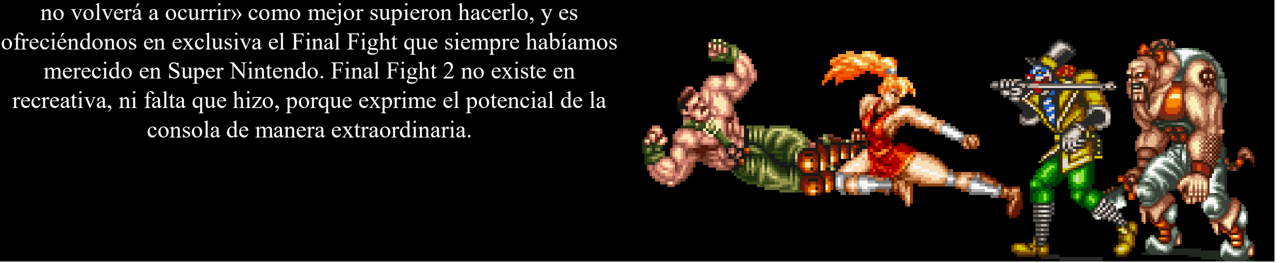
Bienvenidos a una nueva entrega de Retro Reviews, sección en la que ya sabéis que en cada número de Play Again rescatamos una serie de juegos que por méritos propios merecen ser recordados y sacados del baúl del olvido.

Hoy hablaremos de un juego que no por bizarro e imposible deja de ser una maravilla y un auténtico placer culpable: **STREET FIGHTER II' RAINBOW EDITION**. Lo de "arcoíris" (rainbow en Inglés) imagino que venía a cuento para reivindicar el colorido y extravagante tono pretendidamente exagerado que envolvía a esta versión bizarra de un clásico en toda la regla, nuestro querido e inmortal Street Fighter II. Seguro que todos lo habéis jugado alguna vez o por lo menos lo habéis visto en algún bar o salón chungo de recreativas de vuestro barrio, hace ya muchos años, cuando el Mar Muerto aún estaba enfermo. Hace ya bastante tiempo se dejó ver por nuestro país esta bizarrada maravillosa que nos presentaba una curiosa modificación de los controles y las técnicas especiales de los luchadores del juego. Todo era aparentemente igual a la recreativa original de Capcom, pero en cuanto empezabas a jugar te dabas cuenta de que aquello era una absoluta paranoia.

Lo primero que te llamaba la atención era que todos los luchadores tiraban bolas (más tarde descubriríamos que tirar bolas se llamaba "hacer un Ha-do-ken"), y no una ni dos, sino una auténtica ensalada de bolas de energía. Por supuesto **Ryu y Ken** lanzaban bolas (muchas), pero es que hasta **Zangief** lanzaba bolas, **Chun Li** tiraba bolas al hacer la patada relámpago y todo el puñetero mundo tiraba bolas. Pero esperad, no hemos acabado: las bolas eran teledirigidas, sí señor, habéis leído bien, con Ryu y con Ken podías decidir la dirección del ataque, y algunos personajes como **Vega**, nuestro acróbata torero o **Blanka**, volaban en todas direcciones y hasta podían ejecutar sus característicos ataques en el aire. Esto daba pie a situaciones tan inverosímiles y ridículas como ver a Vega encaramarse en el aire o a Blanka rodando por el escenario en todas direcciones como si fuera una bola de pinball. Todo muy ridículo y divertido, pero no se vayan que aún hay más, lo mejor viene ahora: al apretar un botón, el personaje que controlabas se transmutaba al azar en otro cualquiera, lo que quería decir que si te hartabas de pegarle a Chun Li manejando a Ryu, podías transformarte en Sagat en pleno combate y terminar de reventarla. Como suena. Por arte de magia. Como digo, todo era muy loco y sorprenderte, pero desde luego no te dejaba indiferente. Si además tenemos en cuenta que esta versión también te permitía jugar con los cuatro jefes finales y que por aquella época algunos aún no habíamos visto tal posibilidad en la placa original de Capcom, la sorpresa era superlativa en algunos casos. Toda una rareza que se merece ser rescatada del olvido y volver a disfrutarla como lo que era: algo totalmente imposible, descompensado y muy loco, pero ante todo, enormemente divertido.



A veces, las historias que están detrás de los videojuegos acaban resultando casi tanto o más interesantes que los mismos juegos. La historia de Final Fight 2 es una de esas. Por todos es sabido que el Final Fight original es una joya retro que justifica en gran medida y por sí sola nuestro amor por los beat'em ups en particular y por las recreativas en general, sus méritos y virtudes son de sobra conocidos y ahora no vamos a ahondar en el tema para no cansar a nadie, pero sí es oportuno recordar que su adaptación para Super Nintendo fue una de las jugadas maestras de esta consola en su exitosa campaña de lanzamiento. Por aquella época Final Fight arrasaba en los salones recreativos y en los bares de medio mundo, su espectacular acabado gráfico y su colorida y formidable apariencia le habían granjeado toda una legión de seguidores. No es de extrañar, pues al fin y al cabo todos los juegos de Capcom desarrollados bajo la placa CPS comparten estas virtudes. El caso es que tener Final Fight en casa en aquella época era todo un sueño hecho realidad, máxime cuando las distancias entre las consolas domésticas y las recreativas eran aún insalvables en términos de calidad gráfica y espectacularidad. Super Nintendo hizo ese sueño de llevarnos una recreativa a casa realidad con su conversión de Final Fight, si bien se dejó por el camino al personaje de Guy (muy querido por los fans), una fase entera (la de la fundición) con su correspondiente jefe final Rolento y lo más sangrante de todo, el modo cooperativo para 2 jugadores. Limitaciones técnicas, se podría pensar. Pues no. De eso nada, amiguetes. Final Fight 2 es una patada en toda la boca para todos aquellos que pensaban que Super Nintendo no era capaz de desplegar en pantalla toda la parafernalia del Final Fight sin sacrificar algunas de sus piezas elementales. En 1993 Capcom y Nintendo nos decían «Perdón, no volverá a ocurrir» como mejor supieron hacerlo, y es ofreciéndonos en exclusiva el Final Fight que siempre habíamos merecido en Super Nintendo. Final Fight 2 no existe en recreativa, ni falta que hizo, porque exprime el potencial de la consola de manera extraordinaria. 2 jugadores simultáneos (esta vez sí), tres personajes seleccionables (vuelve Haggar, por supuesto. Sin Haggar Final Fight no es Final Fight) y esta vez en lugar de seis fases que se desarrollaban en distintos lugares de la ciudad de Metro City, nuestros héroes se embarcaban en un completo tour por Europa y Asia que nos hacía visitar Hong Kong, Italia, Inglaterra, Francia, Holanda y Japón, recreando visualmente a la perfección la idiosincrasia y el folclore típicos de cada país. Jefes finales brutales y llenos de carisma como el payaso Philippe, el gigante Bratken o el monstruoso Won Won, Rolento en su regreso a la saga por la puerta grande, y cómo no, el enorme y temible jefe final en la ultima y larga fase de Japón, el malvado Retu, que ha recompuesto y reagrupado a la banda Mad Gear, los malos del primer Final Fight. Guy sigue sin aparecer y Cody se quedó por el camino, pero lo cierto es que gracias al carisma de los secundarios de Final Fifht 2 que les sustituyen (además con idénticos atributos), no se les echa demasiado en falta. Maki no deja de ser una versión femenina de Guy, y Carlos viene a ser un Cody con espada y aires de samurai. Final Fight 2 es un juego redondo, una verdadera delicia, claramente superior al original y en mi humilde opinión el mejor de los tres que vieron la luz en Super Nintendo. Tuvo una secuela más en 1995, Final Fight 3, pero otro día hablaremos de él. Si quieres jugar al Final Fight que siempre quisiste éste es tu juego. No solo es una recreación (ahora sí) completa y mejorada del arcade primigenio, sino que atesora cualidades y características originales que le confieren personalidad propia y le encumbran de manera merecida como el mejor Final Fight al que puedas jugar en consola o plataforma alguna.





La historia de los videojuegos retro y su relación con los arcades y sus (a veces) infumables conversiones domésticas está llena de decepciones y desengaños. Este no es el caso que nos trae aquí hoy, ya que podemos decir con toda propiedad que **Shinobi** tuvo en su adaptación a la **Master System** una de sus más fieles versiones y una de las mejores y más jugables, dotada como ahora veremos de suficientes características como para tener personalidad propia. Han pasado 30 años desde su aparición, y este genial cartucho de **Sega** nos sigue pareciendo una auténtica maravilla, por motivos que ahora analizaremos. En primer lugar, lo que quizá destaca de manera más inmediata y evidente es su magnífico colorido, muy similar a la recreativa original, más aún teniendo en cuenta las limitaciones de la Master System. En **Shinobi** para la 8 bits de Sega todo se ve espectacularmente bien, gráficos muy bien definidos y sprites muy trabajados, todo ello deslizándose por la pantalla con un scroll suave y a la altura de la máquina arcade original. El sonido y la jugabilidad rayan a una altura igualmente sobresaliente, y si además tenemos en cuenta que para esta versión doméstica se añadieron elementos exclusivos como la incorporación de nuevas magias ninja (sí, de acuerdo, esa magia de la levitación cantaba un poco, pero cuela), nuevas armas para nuestro ninja que sólo podrás utilizar en esta versión, la incorporación de una barra de energía para nuestro sufrido protagonista Joe Higashi (en el arcade te mataban al primer toque) y un nivel de dificultad bastante ajustado que hacía la experiencia algo más llevadera y asequible. Reconozcámoslo: el **Shinobi** original era y sigue siendo uno de los videojuegos más difíciles jamás creados, fiel a su concepto arcade de "las primeras dos o tres fases me las paso con los ojos cerrados" pasando por el típico "esto se complica cada vez más" hasta llegar a las fases finales en las que sólo un puñado de elegidos son capaces de dar la talla, los comunes de los mortales no estamos hechos para según qué cosas. En el **Shinobi** de la Master System esta dificultad extrema que hacía que se resintiera la jugabilidad del arcade original estaba algo difuminada, convirtiendo la experiencia jugable en algo realmente divertido y llevadero. Sí, seguía siendo difícil (ese maldito jefe final Mandara nos hizo blasfemar mil veces), pero era posible. Era justo y además te dejaba margen de superación. La Master System tiene literalmente cientos de juegazos en su catálogo, pero **Shinobi** figura facilmente entre los 20 o 30 mejores juegos de esta consola.

Y estar entre los 20 o 30 mejores títulos para una consola tan grande y maravillosa como lo fue y lo sigue siendo la Master System no es ninguna tontería, la competencia es absolutamente feroz.

Si quieres jugar a una conversión de Shinobi auténticamente equilibrada y divertida, éste es tu cartucho.

No es inferior en ningún aspecto al arcade original, es simplemente distinto. Un título para el recuerdo que 30 años después sigue siendo tan divertido como el primer día. O más, que el valor sentimental siempre es un valor añadido importante.



Si en el anterior número de Play Again os hablábamos de una de las entregas de la saga Resident Evil más interesantes y curiosas, en este no nos vamos a quedar atrás. Hace unos meses os decíamos en las páginas de esta misma revista que Resident Evil Code Veronica fue muy posiblemente el último gran Resident Evil al estilo clásico, si bien aún nos quedaba el canto del cisne reservado para otro momento, y ese momento es ahora. Hoy traemos a la palestra al magnífico y popular **Resident Evil 4**, el que se disputa junto con Code Veronica el título del Resident Evil más querido por los fans, dejando a un lado las entregas de 32 bits que lógicamente y por cuestiones técnicas compiten en otra liga diferente. Intentemos dilucidar porqué Resident Evil 4 es tan bueno y tratemos de dar con las claves que hacen que siga estando más de moda que nunca en parte debido a sus constantes revisiones y remasterizaciones.

Lo primero que llama poderosamente la atención al jugar a Resident Evil 4 es que estamos ante un juego que técnicamente sirve de puente entre dos generaciones, tiene lo mejor del sabor retro de las entregas anteriores de la saga, pero al mismo tiempo y ya desde los primeros compases en esa magnífica fase de introducción en el bosque te hace darte cuenta de que estás ante algo realmente grande. Sus potentes y preciosistas gráficos, que van mejorando a la par que el nivel de detalle y barroquismo en sus trabajadísimos escenarios nos sumergen en una historia digna de película, la banda sonora es angustiosa, tenebrosa, épica cuando necesita serlo y dinámica cuando las situaciones lo requieren, ajustándose como un guante al ritmo narrativo, quizá uno de los mayores aciertos de este grandísimo título. Da exactamente igual en qué consola o a qué versión estés jugando, hasta la versión para teléfonos móviles conserva ese espíritu de película de intriga mezclado con horror de serie B, pero todo a la vez salpicado de tintes dramáticos que te hacen sentir empatía con sus protagonistas como muy pocos juegos han conseguido hacerlo hasta la fecha. Su duración es más que satisfactoria, siendo uno de los Resident Evil más largos y gratificantes, llegando a hacerse corto por pura intensidad, nunca porque sientas que las situaciones se repiten, si algo le sobra a Resident Evil 4 es frescura y originalidad a raudales. Por ser original hasta se trata del primer juego de la saga sin zombis, ya que por primera vez nos enfrentamos a un nuevo tipo de enemigo que dista mucho del torpe y lento zombi de las entregas clásicas, ahora los infectados no dejarán de perseguirte y hasta insultarte, porque ahora hasta hablan, y para colmo, te hablan y te insultan en Español.



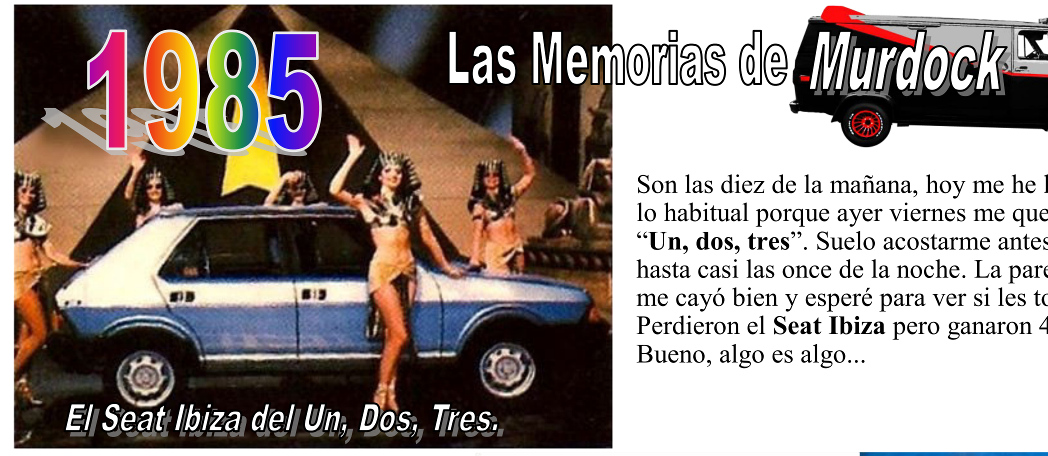


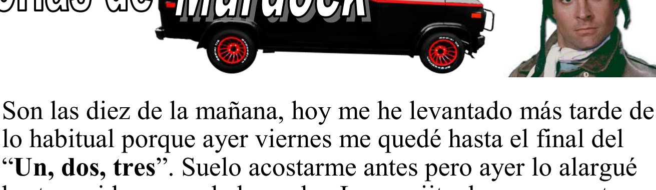
La ambientación de este juego llega a unos niveles asombrosos, querrás volver a visitar sus escenarios una y otra vez, intentando hacer cosas diferentes en cada partida, y aunque evidentemente se trata de un juego lineal, te da cierta sensación de libertad para que te muevas de forma alternativa y trates de resolver las situaciones a tu aire. Para cuando quieras darte cuenta ya estarás irremisiblemente enganchado, y es entonces, a partir de la segunda o tercera hora de juego cuando empiezas a apreciar la verdadera grandeza y la magnitud de esta obra maestra que te hará desear que nunca se acabe. Cuando creas que lo has dominado y que nada puede sorprenderte ya, entonces Resident Evil 4 se ríe de ti y te da un sopapo que te deja sin respiración, especialmente con unos giros argumentales y unas sorpresas que te dejan pidiendo más y a veces (literalmente) con la boca abierta. Es un juego en el que disfrutas hasta muriendo, porque en un alarde de crueldad y genialidad sin parangón, los programadores han incluido escenas de video en las que morirás de cien formas diferentes si no te andas espabilado. Yo he llegado a dejarme matar para ver mi propia muerte y he sonreído y me he emocionado viéndolo. Cuando un juego te hace sentir este tipo de sensaciones es cuando te das cuenta de lo mucho que te gustan los videojuegos y de la suerte que tienes por tener una joya como esta en tu colección.





Si todo esto que te comentamos te sigue pareciendo poco, añade los modos adicionales de juego una vez que te pases la historia principal y súmale los objetos coleccionables que puedes conseguir realizando entretenidas misiones secundarias (como esas figuritas de acción con los personajes del juego que puedes conseguir en una galería de tiro) y los distintos extras que a Capcom siempre le gusta meter en sus mejores juegos, y tendrás un producto absolutamente redondo que, hayas pagado lo que hayas pagado por él, sea la versión que sea, comprenderás que vale hasta el último céntimo y aún más. Un juegazo de los de 10 (y eso que ya sabéis que yo no soy de los que le ponen nota a un juego) que además por su naturaleza, su argumento y su factura técnica resulta atemporal y eternamente disfrutable. Es tan condenadamente bueno que las entregas posteriores palidecen ante él, dando la impresión de ser peores (no es cierto), pero en parte es debido a que cuando has puesto el listón tan alto como con Resident Evil 4 ya sólo te queda intentar igualarlo, porque superarlo es imposible. Si solo pudiera tener diez videojuegos, este sería uno de ellos. Y creedme, yo soy de los que no me conformo ni con 500 juegos. Los quiero todos. Y Resident Evil 4 siempre está en mis listas. ¿Conoces a alguien que te haya hablado mal de este juego?...Pues eso. Es imposible. Y si alguien lo ha hecho, es que no tiene ni idea de videojuegos, de cine ni de nada. Deja de hablarle y en su lugar prueba (otra vez) Resident Evil 4. Saldrás ganando. Con las amistades, al igual que con los videojuegos, es imprescindible saber elegir bien.





Son las diez de la mañana, hoy me he levantado más tarde de lo habitual porque ayer viernes me quedé hasta el final del "**Un, dos, tres**". Suelo acostarme antes pero ayer lo alargué hasta casi las once de la noche. La parejita de concursantes me cayó bien y esperé para ver si les tocaba algo gordo. Perdieron el **Seat Ibiza** pero ganaron 400.000 pesetas. Bueno, algo es algo...

Voy directo a por mi **Cola-Cao** y mis **galletas María**. El año pasado eran más divertidos los botes de Cola-Cao, ya que tenían una promoción en la que regalaban un mini-**Airgam**, con motivo de las **Olimpiadas de Los Angeles 84**.

Conseguí tres atletas...

Los fabulosos Mini-Airgamboy para Los Angeles 84

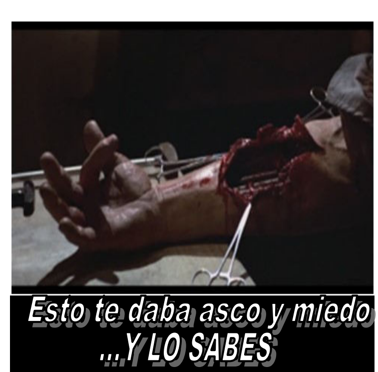


Me encanta desayunar los sábados por la mañana viendo "**La Bola de Cristal**". La parte de ***los Electroduendes*** me carga un poco pero hoy ha habido un teatrillo delirante entre **Alaska, Pedro Reyes y Pablo Carbonell** con el tema de Moby Dick y el capitán Ajab. Luego, han puesto un vídeo de **Jermaine Jackson** y **Pia Zadora**, con una canción bastante rompedora. Después de ver el capítulo de "**La Pandilla**", ha terminado el programa con la actuación de **Los Rebeldes**. Los sábados para mí no empiezan hasta las doce y media, cuando acaba La Bola de Cristal.

Justo a esa hora, me han tocado en el porterillo mis amigos Marcos y Quique. Hoy tenemos un partido contra los de la calle de atrás en la explanada de tierra. La rivalidad futbolera en mi barrio es tremenda. Llevábamos varios partidos perdiendo pero hoy hemos ganado por fin. Yo juego de defensa y ha costado pero sólo hemos encajado un gol, siendo el resultado final de 3-1. Desde la **Eurocopa del 84**, siempre me pido ser **Maceda**, el jugador que nos metió en la final. Nada más terminar, hemos salido embalados a beber agua en la fuente recién estrenada que han puesto al principio de la avenida. Entre empujones, codazos y alguien que nos ha regado con una goma llena de agua, he conseguido beber algo. Después de los partidos, la rivalidad sigue en la fila de la fuente, algunas veces ha terminado en más que palabras.

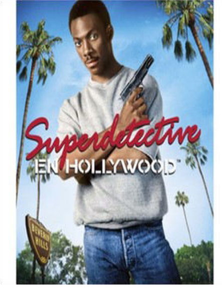


Gran Selección la de España 84 con Maceda a la cabeza.



Esto te daba asco y miedo ...Y LO SABES

Después del partido nos hemos sentado en un banco y hemos estado repasando la película que vimos en el cine la semana pasada, la impresionante "**Terminator**". Todavía estamos alucinando con algunas escenas, como cuando él mismo se repara su brazo cibernético y se le ven sus "tendones" de acero. Cada vez hacen mejores efectos especiales en las películas, estos americanos son la leche. El mes que viene estrenan una que tiene muy buena pinta, "**Superdetective en Hollywood**", de un tal **Eddie Murphy**...

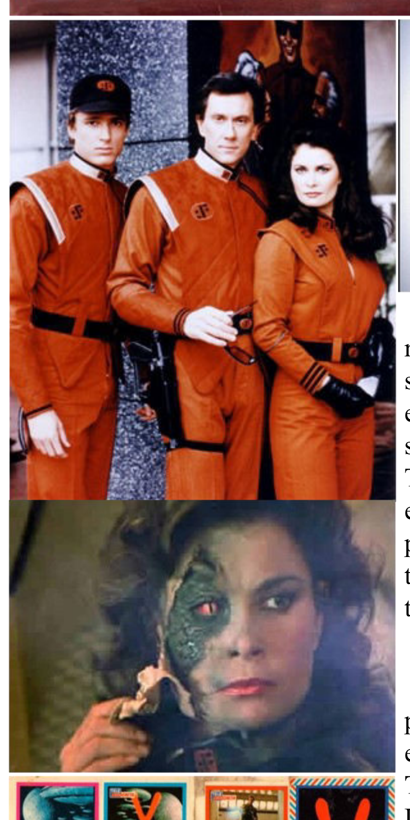


La nueva estrella



El mítico Barco Pirata de los Famobil

Después de comer, han echado en la tele una película de piratas bastante entretenida y eso me ha llevado a sacar mis **Famobil** (en 1985 se llamaban así, ¿ya no te acuerdas?) con su flamante barco. Me he tirado toda la tarde enfrentando a mis temidos corsarios contra los casacas rojas ingleses. Aunque han fusilado a algunos al final, el capitán Pata Palo y sus secuaces han logrado escapar en un bote hacia alta mar, llegando a una abandonada isla paradisíaca. Me encanta siempre acabar la aventura de mis muñecos de esta manera, los malos siempre molan más que los buenos.







Todo esto me ha servido para que pasase más rápido el tiempo, en espera del segundo capítulo de una serie que tiene a toda mi clase en vilo. La serie la estrenaron la semana pasada, después de casi un mes de suspense, a través de intrigantes cuñas publicitarias en TVE. La serie se titula "**V**" y trata sobre la llegada de seres extraterrestres a la Tierra, para cooperar con nosotros. El primer capítulo fue espectacular, con **naves nodrizas** por todo el cielo terráqueo y esos visitantes con sus relucientes trajes rojos y sus avanzadas armas láser.



Un clasicazo: La Mirinda

Parece que hay algo raro en ellos, ha desaparecido un científico y el periodista **Mike Donovan** está investigando. Son las siete menos veinte, ya empieza la serie. Me pongo mi buen vaso de **Mirinda de naranja**, abro mi **Tigretón** y a disfrutar...Ya ha acabado el segundo capítulo y aún estoy en shock. Donovan se ha infiltrado en la nave nodriza de la comandante **Diana** y ha descubierto que...No, no puede ser. Aún estoy asimilando las imágenes, no sé si podré dormir hoy. Estoy deseando que saquen el siguiente número de la revista **Tele Indiscreta** para poder conseguir las pegatinas. ¡Tengo que forrar toda mi carpeta con ellas! Madre mía, cuando llegue el lunes al colegio y comentemos el capítulo en el recreo... Estoy nervioso ya porque llegue el sábado siguiente, no sé si podré contenerme. En la serie han salido unas naves y figuras de juguete, tengo que llegarme a **Galerías Preciados** o **Simago** para ver si las venden allí. Acaba de superar en mis preferencias a la colección de **Kenner** de **Star Wars**. He variado mi deseo de compra del Halcón Milenario a **una nave nodriza de V**. ¿Cuánto costará? ¿Traerá luces?¿Y sonido?...Esos uniformes, esas armas….todo era fascinante en "V". Aparecieron en la propia serie figuras y naves de juguete que nunca se comercializaron. Uno de los mayores misterios de la historia de la humanidad...

Las pegatinas de V de la TeleIndiscreta



Thriller de Michael Jackson Imposible ser más mítico

Ya estoy en la cama. Guardo la tapa del **Yoplait** de la cena porque me ha tocado por fin, un juego de mesa magnético. Me pongo en **el walkman** la casette de **Thriller de Michael Jackson**, el sonido es alucinante. Me encanta dormirme con la canción "**Billie Jean**" de fondo, es tan especial como los pases de **Magic** en **los Lakers.**

Continuará...



20 Juegazos de PlayStation que deberías rescatar

Ahora que la **PlayStation Mini** acaba de hacer su aparición como regalo estrella de estas Navidades, el debate está servido (y también la polémica, dicho sea de paso): ¿Son los 20 juegos incluidos por Sony los más adecuados para el lanzamiento de la consola? Y aún más importante…¿Qué juegos habrías incluido tú si tuvieras que elegir entre un catálogo tan enorme como el de nuestra añorada PSX?...
Hoy te proponemos rescatar del olvido 20 juegos que quizá merecieron correr mejor suerte. Si no los conocías o aún no los has jugado, toma buena nota...

En su día fueron muchos los que sólo supieron ver en **Alone in the Dark IV** una copia de Resident Evil, cuando lo cierto es que estamos ante un auténtico juegazo que tiene méritos y valores propios como para considerarlo una obra maestra con entidad suficiente que, además de exprimir las capacidades de nuestra querida consola de 32 bits hasta límites increíbles, supuso un punto de inflexión en la franquicia del que aún a día de hoy no ha podido recuperarse. Y es que cuando has hecho un juego tan redondo como éste, es realmente difícil igualar (y no digamos superar) el listón. Sigue siendo el mejor título de la saga con diferencia y un prodigio técnico para PlayStation. Dos discos con sistema cruzado al estilo Resident Evil 2, que garantizaban la diversión durante largas horas. Terror al más puro estilo H.P. Lovecraft en estado de gracia.

En Japón es una franquicia con numerosas entregas y bastante solera, aquí pasó un poco inadvertido en parte por una distribución algo limitada y discreta, y en parte porque **Bishi Bashi Special** se recrea en un tipo de humor completamente absurdo y delirante que aquí en Occidente no hace tanta gracia. Bueno, depende de a quién se refiera, porque yo me partía de risa jugando a sus (literalmente) cientos de mini-juegos totalmente locos y ridículos, desde construir un robot gigante en el menor tiempo posible a imitar ridículas coreografías de baile, todo ello multiplicando la diversión por mil jugando a dobles.





CAPCOM nos encanta en Play Again, prueba de ello es el reportaje que le hemos dedicado en este mismo número y que podréis leer a continuación de este. Una compañía con una tradición y un catálogo tan extenso como el de Capcom no necesita presentación, pero aquellos que por edad o falta de oportunidades nunca hayan podido disfrutar del glorioso pasado de esta compañía nipona, tenían en **Capcom Generations** un auténtico tesoro compuesto por 5 discos repletos de éxitos pertenecientes a varias de las franquicias más clásicas y que más gloria le han dado a Capcom, desde algunos de los mejores títulos de la saga **Ghosts and Goblins** hasta **Street Fighter** (éste último fue el quinto disco recopilatorio que no salió de Japón, por cierto). Un auténtico lujo de recopilación que trasladaba toda la emoción de los salones recreativos a nuestros hogares, con unas conversiones perfectas con respecto a los arcades originales y que además, y como viene siendo marca de la casa desde que Capcom recopila sus grandes éxitos, venían cargados con suculentos extras como arte conceptual, ilustraciones, bocetos de diseño y hasta reproducciones de las marquesinas de los muebles arcades originales. Aún hoy merece la pena buscar este gran tesoro y guardarlo como oro en paño.



PlayStation tenía literalmente cientos de joyas en su catálogo, muchas de ellas tristemente nunca abandonaron tierras japonesas. Los fans de Oliver y Benji hubieran dado un riñón y parte del otro por poder hacerse en aquellos días con **Captain Tsubasa J** Get in the Tomorrow, una adaptación del anime del mismo título que se centraba en revisar desde una perspectiva actual las viejas aventuras de estos queridos personajes y en la que está considerada como la parte más conseguida y emocionante de la serie: los emocionantes partidos de Oliver, Mark Lenders y el resto de personajes con la selección nacional juvenil de Japón frente a los grandes combinados nacionales del mundo entero. Gráficamente parecía de Super Nintendo, pero lo cierto es que una vez que le pillabas el tranquillo a su peculiar sistema de juego era un verdadero pique y una gozada. Las animaciones de video ayudaban a dar espectáculo.



Muchos aún recuerdan Dino Crisis, y muchos otros aún nos preguntamos porqué Capcom tarda ya tanto en resucitar la saga. Lo que quizá no recuerden tantos es que ya en su recta final PlayStation recibió una auténtica bomba de acción y jugabilidad: **Dino Crisis 2** era (y sigue siendo) la mejor entrega de la saga, mejor incluso que el posterior Dino Crisis 3 que apareció exclusivamente para la X Box original, y un logro técnico difícilmente explicable y repetible para una consola de 32 bits. Es genial, único y tocó el techo de las capacidades de PSX como pocos juegos lo hicieron.



Si ya hemos hablado varias veces de este juego en Play Again (y fijo que volveremos a hacerlo) es porque realmente lo merece, hacednos caso. **Frogger 2** es una bomba de adicción y un juegazo para la PSX, pondrá a prueba tus reflejos y te hará entrar en zona para poder superar sus complicadas pantallas, consiguiendo hacerte olvidar el clásico Frogger original y llevando el concepto de dificultad un paso más allá. Que su aspecto infantil no te engañe, Frogger 2 no es para niños. Sólo un Jedi tendría esos reflejos...



En una época como ésta en la que muchos aún echamos de menos los juegos tipo Final Fight en los que todo era tan sencillo y divertido como machacar a cientos de tíos chungos a base de puñetazos y patadas, **Gekido** es todo un hallazgo para los que quieran rescatar joyas del baúl de los recuerdos de la PSX. Acción simultánea para hasta 4 jugadores en 3D, al más puro estilo del beat'em up tradicional. Lamentablemente la franquicia murió con esta entrega, a pesar de ser un proyecto ambicioso.



Como anécdota, decir que contó con el trabajo de Joe Madureira en sus diseños y artes conceptuales.



Ahora que todavía seguimos llorando y pidiendo a gritos que el Pro Evolution vuelva a ser lo que fue en el pasado, quizá sea un buen momento para desempolvar la PlayStation y recordar disfrutando de **ISS** porqué se nos caía la baba jugando a esta maravilla. Aún en sus versiones más primitivas para la 32 bits de Sony ya apuntaba maneras y por lo menos a mí, me sigue pareciendo mucho más divertido y dinámico que las entregas para las generaciones actuales. Por algo será. Lo bueno es atemporal e imperecedero. Pro Evolution empezó con ISS y su espíritu seguirá aquí por los siglos de los siglos. Métele un golazo al aburrimiento.

Antes de dar el salto a otras generaciones de consolas y cambiarse el nombre por el de Fight Night, la saga Knockout Kings de EA Sports nos hacía vibrar en PlayStation con sus juegazos de boxeo, a los que se les perdonaba su excesiva pixelación y su falta de realismo y perfección gráfica. No le hacía falta para ofrecer unos combates llenos de emoción. Sudabas de verdad dándole a los botones. En serio.

Ahora que Hollywood lleva varios años viviendo de los superhéroes y nos parece que siempre fue así, me llena de nostalgia recordar aquellos días en que juegos como **MARVEL Superheroes** hacían que se nos acelerara el pulso y se nos abriera la boca a los fans de los comics de toda la vida. Un espectáculo visual y gráfico que fue creciendo poco a poco hasta convertirse en ese placer audiovisual que es la franquicia Marvel VS Capcom. Aquí empezó todo. Búscalo y rescátalo.



La costumbre de Konami de sacar una versión ampliada de cada una de sus entregas numeradas de la saga Metal Gear no es un invento de tiempos relativamente modernos, ya lo hicieron en su día con el **Metal Gear Solid** original para PlayStation, y era toda una experiencia aumentada que prolongaba la vida del juego de manera espectacular. Todo un bonus track para los amantes del genial e irrepetible juego de Kojima que se quedaron con ganas de más tras acabar los dos discos del juego principal. En **VR Missions**, adelantándose bastantes años a su tiempo una vez más, el amigo Hideo Kojima nos sumergía en un mundo de realidad virtual en el que superar más de 100 fases de entrenamiento en las que, entre otras muchas lindezas, podíamos jugar no sólo con Snake sino también con el ninja, además de desbloquear numerosas sorpresas. Para completistas y fans de Snake.







Omega Boost debería figurar entre los mejores títulos para PlayStation en casi cualquier lista que se haga con tal fin, sí o sí. Sin paliativos. Es un juegazo y técnicamente es una hazaña para una consola de 32 bits, va ganando con el tiempo, como los buenos vinos, y a pesar de que en algunos aspectos ha envejecido regular, nos sigue pareciendo un juegazo redondo que merece ser rescatado del olvido. Muy posiblemente uno de los shooters de mechas (robots gigantes) más logrados de la historia y al mismo tiempo uno de los más subestimados. Tienes que jugarlo, fan de Mazinger Z.





Nightmare Creatures fue un juego para PSX bastante entretenido que pasó con más pena que gloria, a pesar de aportar algunas ideas originales al género de terror, pero fue con su segunda entrega, **Nightmare Creatures 2** donde se sublimó la fórmula y se logró plasmar en un juego una experiencia tétrica y muy digna para una consola de 32 bits. Sí, es cierto que los gráficos son toscos, excesivamente alargados y deformados (y pixelados, porqué no decirlo), pero si sabemos perdonarle estos defectos tendremos un juego de terror diferente que no estaba nada mal para una consola de las características de la PSX original. Está mejor en Dreamcast, lógicamente, pero la versión de PlayStation tiene cierto encanto kitsch que lo hace único y diferente dentro de su género. Que el protagonista fuera un loco desfigurado que se escapa de un manicomio con un hacha ya hace que merezca la pena darle una oportunidad...



En el número anterior de Play Again ya te hablamos en las Retro Reviews de este juego, un raro prototipo de Resident Evil 2 que se quedó en la mesa de operaciones hasta que unas almas caritativas acudieron en su rescate y lo resucitaron. Este mes está aquí porque entre los 20 juegos que hemos seleccionado tenía que haber un Resident Evil obligatoriamente, y resulta que Resident Evil 1.5 dejó de ser una leyenda urbana para ser una beta jugable de libre distribución hace muchos años, aunque aún a día de hoy mucha gente sigue ignorándolo. Si puedes conseguirlo no te pierdas la oportunidad de darle de comer a tu PlayStation con algo realmente único. No es Resident Evil 2 pero tampoco lo necesita, es un juego diferente que disfrutarás enormemente si eres muy fan de la saga, y aún en el caso de que no lo seas. Si ya te has jugado todos los survival horror del catálogo de PSX (cosa que dudo), tírate a por éste de cabeza.



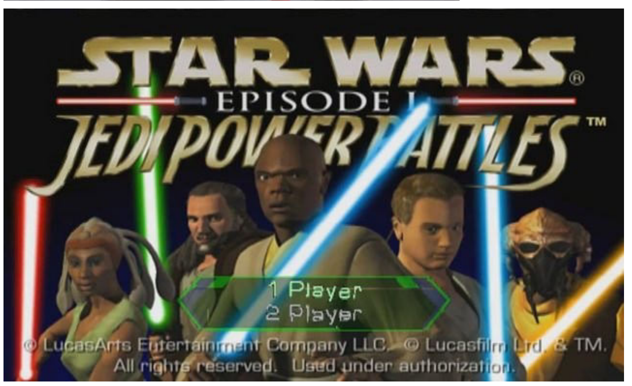
Antes de Soul Calibur siempre existió y existirá **Soul Blade**, aunque a muchos ya se le haya olvidado. Haciendo un poco de historia y mirando atrás, resulta que el juegazo de Dreamcast que todos tenemos grabado a fuego lento en la memoria, Soul Calibur (y que ya va por su sexta entrega para plataformas de nueva generación, por cierto), tuvo una primera entrega, algo así como un "falso inicio" de la saga que pegó fuerte en los salones recreativos y que nuestra querida máquina de 32 bits recreó lo mejor que pudo en su versión doméstica. Evidentemente las comparaciones entre Soul Blade y Soul Calibur son, además de absurdas por el desfase técnico entre una y otra, totalmente injustas, pero lo cierto es que en Soul Blade ya tenías casi todo lo que años después hizo grande a la saga y asombró al mundo: combates con arma blanca entre personajes bien detallados que se mueven con soltura en entornos 3D, espectacularidad y numerosos combos que convertían la experiencia jugable en algo realmente distinto y nunca visto hasta la fecha. Sí, realmente era como un Tekken con espadas (de hecho yo siempre he pensado que Soul Calibur es justamente eso), pero a la vez tiene algo distinto que lo hace especial. Cervantes, Mitsurugi, Voldo y otros grandes personajes de la saga ya aparecen aquí repartiendo estopa. Consíguelo, es historia viva.





Spiderman 2: Enter Electro es un caso raro y excepcional dentro de las franquicias del Hombre Araña. Su primera parte fue un bombazo y marcó un antes y un después en las adaptaciones de personajes de cómic a videojuegos, y disfrutó de fama y prestigio y (entre otras) una gran adaptación para la Dreamcast. Sin embargo, esta secuela algo más floja que el original, dicho sea de paso, permaneció exclusiva para la PSX, algo raro como digo porque nunca vio la luz para otras plataformas más potentes que nuestra querida Play, en las que sin duda habría lucido un poco mejor. Es un buen juego empañado por la sombra alargada de su primera entrega. Éste no era malo, es que el primero era brutal.





Con diferencia uno de los mejores juegos y más divertidos (sobre todo jugando a dobles con un amigo) que se hayan hecho jamás sobre la franquicia **Star Wars**. En **Jedi Power Battles** asistimos a una mezcla imposible entre beat'em up estilo Final Fight y el típico juego basado en el universo creado por George Lucas. Es precisamente en esa extraña mezcla donde reside su encanto y su genialidad, porque aquí vas a encontrar de todo, desde combates a pie con sable láser en mano hasta fases de conducción de vehículos, combates con jefes finales de fase y la posibilidad de desbloquear al mismísimo **Darth Maul**. Sólo por eso ya merece la pena.





La historia de **Thrill Kill** es cuando menos curiosa. O muy curiosa, según se mire. Programado inicialmente para ser lanzado como juego independiente, acabó quedándose en el cajón de los proyectos cancelados hasta que un trabajador de la propia compañía decidió “compartirlo” libremente por Internet, quizá algo enfadado por la decisión de verlo cancelado por su excesiva violencia y sus fallos técnicos. Acabó viendo la luz totalmente retocado (aunque aprovechando el mismo motor del juego) bajo el título **Wu Tang Shaolin Style**, pero desde aquí te proponemos que pases de esa mamarrachada y que consigas esta joya. Porque Thrill Kill es justamente eso, una joya: un desfase absoluto de violencia gratuita, combates de todos contra todos en entornos cerrados tridimensionales con personajes dementes. Una pasada.



Lo diré alto y claro: ya no se hacen juegos como WipeOut. Hace ya mucho tiempo que no juego a algo que me transmita verdadera sensación de velocidad, y eso es algo que recuerdo perfectamente conseguir con cada partida a Wipe Out 3 de PlayStation. Nada de lo que he probado después me ha hecho sentir igual esa curiosa sensación de estar centrado en la partida pero pensando al mismo tiempo “me voy a dar un castañazo a más de 300 km por hora y voy a morir de un momento a otro”. Si lo has jugado sabes perfectamente de qué te estoy hablando, y eso es algo que ya no se ve con facilidad. Ni se siente, porque en definitiva jugar a los videojuegos es justamente una búsqueda de sensaciones, algo que de otra manera sería realmente difícil experimentar. Sublimado en su versión Special Edition con nuevos circuítos y naves adicionales, Wipe Out 3 es quizá la recreación más perfecta de carreras de naves futuristas (con permiso de F-Zero y Star Wars Racer) que puedas encontrar en el mundo de los videojuegos. Hay una versión igualmente excepcional para PSP, pero el control en una portátil es frustrante. Las vibraciones constantes del Dual Shock de la PSX te hacían darte cuenta de que quizá, solo quizá, esta vez te estabas acercando demasiado a ese muro de contención que se acerca a tu cara a casi 400 kilómetros por hora...No, no se trata solamente de llegar el primero. Se trata de sobrevivir. No vas a probar nada igual, créeme. No me explico que tantos años después sigamos sin tener noticias de una nueva entrega. Que vuelva WipeOut. Ya.



El catálogo de PlayStation está abarrotado de buenos (y no tan buenos) juegos de lucha 2D y 3D, pero los que somos muy fans de los cómics de superhéroes agradecemos muy especialmente cuando ambas circunstancias se dan al mismo tiempo: un buen juego de lucha basado en un buen cómic. Este es el caso de **X-Men Mutant Academy 2**. Tras una primera entrega oportunista que salió justo a tiempo para coincidir con el estreno de la primera película de los X-Men, en Activision se pusieron las pilas con la segunda entrega para corregir los defectos del primero, y de paso meter como extra desbloqueable al mismísimo Spiderman, entre otras agradables sorpresas. Es cierto que los gráficos han envejecido mal y la jugabilidad está desfasada, pero te hará recordar los buenos viejos tiempos. Muy recomendable.

10 SAGAS Imprescindibles de CAPCOM®

Lo tienen todo. O casi todo. Son los dueños de las franquicias más deseadas del mundo de los videojuegos. Has pasado literalmente cientos de horas frente a la pantalla jugando a sus legendarias aventuras, arcades, shooters, beat’em ups y obras de arte. **CAPCOM** ocupa un lugar de auténtico privilegio en nuestros corazones, y aunque solamente sea por sagas como **Resident Evil** y **Street Fighter** ya se merecen que les dediquemos este reportaje. Pero pasen y vean, damas y caballeros. Hay más, mucho más. Les proponemos un viaje al pasado...







CAPCOM VS SNK es una de las apuestas más locas, arriesgadas y al mismo tiempo exitosas por parte de Capcom que se hayan visto en la historia de los videojuegos. ¿Cómo se puede elevar la apuesta cuando ya tienes sobre la mesa las mejores cartas ganadoras?...Pues juntando tus cartas con las del otro gran jugador de póker que hay en la mesa. Si al plantel de personajes estrella de **Capcom** le unes el plantel de viejas glorias de **SNK** y lo metes todo en una única mano ganadora, el resultado solo puede ser excepcional. Es una digna muestra del carácter asociativo de Capcom, siempre dispuesta a cooperar con otras compañías y franquicias con vistas a conseguir la excelencia y (por suerte para nosotros los fans) hacer realidad nuestros sueños más locos. Capcom VS SNK enfrenta a los más populares personajes de juegos de lucha 2D de ambas compañías, pero al mismo tiempo va mucho más allá creando un producto redondo y con entidad propia. No parecía fácil hacer encajar ambos universos pero Capcom lo hizo posible. Y además muy bien.





DEVIL MAY CRY no es solamente una de las sagas de Capcom más espectaculares y divertidas de la compañía, es también una de las más queridas por los fans, no solo porque nos trajo a otro personaje emblemático e inmortal que añadir a la larga e ilustre galería de personajes míticos de Capcom (hablo de **Dante**, aunque también, porqué no, del resto de secundarios incluyendo a **Vergil**), sino que además, y curiosamente, esta saga surgió casi por pura casualidad. Mientras Capcom trabajaba en un prototipo para lo que tiempo después sería Resident Evil 4, desarrolló una beta que no acabó de convencer a los responsables creativos, quedando en suspensión y siendo rebautizada posteriormente como la primera entrega original de Devil May Cry para PlayStation 2 que todos conocemos y adoramos. Lo que en principio iba a ser la nueva entrega de Resident Evil acabó siendo una franquicia propia con un tono completamente distinto y un arco argumental diferente que afortunadamente nos dio a conocer a Dante, un héroe mitad humano y mitad demonio con poderes sobrenaturales que hasta la fecha ha protagonizado una trilogía para PlayStation 2 (remasterizada en HD para Xbox 360 y PlayStation 3), amén de una cuarta entrega para estas mismas plataformas y un reboot que no acabó de convencer a los fans más tradicionales de la saga, entre otras cosas por el rediseño de los personajes en un intento de actualizar la franquicia a estos tiempos más modernos. La segunda entrega fue con diferencia la más floja, entre otras cosas porque era demasiado fácil en comparación con las otras, pero Capcom tomó buena nota de las críticas y se redimió con la tercera parte. Si te los perdiste en su día, quizá vaya siendo hora de que los rescates en HD ahora que puedes.



Ya lo hemos dicho antes: echamos mucho de menos a Haggar, el Bud Spencer del mundo de los videojuegos. Y no es por casualidad: pocas cosas pueden compararse a la diversión sencilla, contundente y directa pero a la vez frenética que ofrecían las primeras entregas de la saga **Final Fight**. Su prolongada ausencia tan solo se ha visto periódicamente mitigada por una entrega para PlayStation 2 que intentó (sin éxito) actualizar la franquicia a tiempos más modernos con **Final Fight StreetWise** y con las raras apariciones de Haggar en experimentos y spin-offs derivados de la franquicia como **Marvel VS Capcom 3** y **Saturday Night Slam Masters**, aunque por supuesto no estamos hablando del mismo concepto de juego que tanto nos atrapó en las tres entregas de Final Fight, y muy especialmente en la versión arcade original. Para rememorar tiempos pasados y jugar a algo parecido, lo que más se le acerca es recurrir a las mil y una versiones del BOR (**Beats of Rage**), el motor de código abierto para diseñar juegos de estilo beat'em up inspirado en grandes del género com Streets of Rage de Sega y éste Final Fight de Capcom. Por supuesto que Capcom no inventó el género, pero sí que creó una saga que inmortalizó a una serie de personajes (los Haggar, Cody, Guy y compañía) y al mismo tiempo perfeccionó la fórmula y sentó las bases de lo que vendría después, hasta la casi práctica desaparición del género hoy en día. Como decimos, la primera entrega quizá fuera la mejor, aunque como te contamos en las Retro Reviews del número de hoy de Play Again yo casi que me quedo con la segunda parte, exclusiva de Super Nintendo.
Ya no se hacen juegos como Final Fight, es un estilo que hoy en día no atrae el jugador medio, pero de lo que no cabe duda es del cariño que le tienen al juego dentro de la propia Capcom: no dejan de incluirlo prácticamente en todas las recopilaciones de juegos que sacan al mercado. El último de ellos, **Capcom Fighters**.





Una de las sagas con más solera de la casa, y al mismo tiempo un referente constante cada vez que se habla de retro y de la historia de los videojuegos. **Ghosts 'n Goblins** siempre acaba por salir por ahí de alguna manera. Es inevitable. Como la música de la primera fase en el cementerio, está grabada a fuego lento en nuestra memoria y en nuestros recuerdos de tantas y tan buenas partidas en el arcade original, ya sea a través del MAME, de versiones domésticas o del mismísimo arcade original en el que tantas y tantas monedas te dejaste cuando eras pequeño y eras tonto y te mataban a los dos minutos. Sea de la forma que sea, la saga Ghosts'n Goblins ha permanecido en el inconsciente colectivo y es, como digo, una constante referencia para intentar explicar todo tipo de cosas de esas de las que la razón no entiende.
Superando lo insuperable y rizando el rizo, en Capcom destrozaron el dicho popular de "segundas partes nunca fueron buenas" sacándose de la manga una secuela que superó al original en todos los aspectos, sublimándolo aún más con la versión para Super Nintendo, muy convenientemente rebautizada como **SUPER Ghouls 'n Ghosts**. Tras una entrega genial para PSP (**Ultimate Ghosts 'n Goblins**) hace ya bastantes años, no hemos vuelto a saber nada de Sir Arthur, aparte de apariciones esporádicas en otros juegos de la compañía como cameos o guiños al fan más incondicional. En PS2 disfrutamos (y mucho) de dos entregas de la saga **Maximo: Ghosts to Glory,** un claro homenaje al clásico y a la saga en general, pero no era exactamente lo mismo. Capcom debería despertar de una vez y traer de vuelta a uno de sus personajes y sagas más geniales, por si no se han dado cuenta tienen a una legión de seguidores ahí fuera esperando a que vuelva Sir Arthur. Y no, no me olvido de **Loco Malito**, ese gran genio patrio y de su obra maestra **Maldita Castilla**. No es un homenaje, es una obra de arte.





Como hemos dicho antes, a Capcom nunca le ha importado asociarse con otras franquicias y empresas con tal de dar un paso al frente y hacer realidad todo tipo de sueños locos. Enfrentar a los personajes más emblemáticos de su universo con los del universo de los cómics Marvel era algo aparentemente imposible, al fin y al cabo, ¿qué opciones podían tener en una pelea personajes como Ryu de Street Fighter, un simple karateka, con personajes súper poderosos como Lobezno o el mismísimo Hulk?...Los enfrentamientos no podían estar más desequilibrados, y ni siquiera en sus sueños más optimistas se le podría ocurrir al fan empedernido de Capcom que alguno de sus personajes favoritos pudiera tener la más mínima posibilidad contra un súper héroe como Spiderman. Sin embargo, el resultado no pudo ser más equilibrado y ajustado. Si por algo destaca esta saga de **MARVEL VS Capcom** es por la sensación de equilibrio y de creerte que es posible que cualquiera pueda ganarle a cualquiera en un combate justo. Tras cuatro entregas de esta franquicia, **Marvel VS Capcom 2** nos sigue pareciendo el mejor de todos (ese plantel de más de 50 personajes es difícil de superar), pero aparte de traernos esta franquicia imprescindible tanto para fans de Capcom como para fans de Marvel, nos quedamos con la agradable constatación de que en el mundo de los videojuegos, al igual que en otros medios narrativos como el cine o los cómics y la literatura, todo es posible. El hecho de que Chun Li pueda darle una paliza a Hulk es prueba de ello...

El caso de **Onimusha** es un caso curioso y al mismo tiempo triste, por decirlo de alguna manera. Quizá el más curioso de todos, según se mire. Tras cinco títulos brillantes (especialmente las entregas numeradas de la saga), todas ellas para PlayStation 2 (aunque la primera entrega también vio la luz en Xbox), desde el año 2005 no hemos vuelto a saber absolutamente nada de la franquicia, permaneciendo inédita en la generación de PlayStation 3 y Xbox 360 y, dicho sea de paso, las cosas no tienen mucha pinta de cambiar por el momento. No sabemos si es porque la saga sufrió de cierta sobreexplotación en su día, o es que a algún directivo de Capcom simplemente le cae gorda la saga, lo cierto es que excepto algún rumor de remasterización en alta definición (que finalmente parece que se hará realidad en 2019), la saga está en punto muerto. Y es una lástima, como decía más arriba, porque si algo le sobra a Onimusha es calidad por los cuatro costados. Otra saga que surgió a la sombra de Resident Evil y que acabó evolucionando hasta convertirse en algo nuevo y completamente diferente. Las batallas de Samanosuke y el resto de héroes de la serie Onimusha contra el demoníaco general Nobunaga y sus secuaces surgidos del infierno quizá se merezcan volver a la actualidad. A unas malas, siempre nos quedará la saga original.



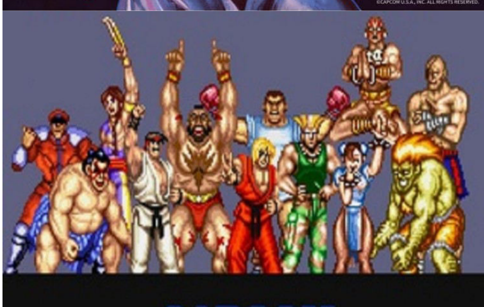
En cierta forma, hablar de **Power Stone** supone inevitablemente hablar de **Dreamcast**. Pocos juegos son más representativos del espíritu arcade, divertido y desenfadado de esta recordada y muy querida consola que Power Stone y sus locos combates a cuatro bandas en escenarios isométricos interactivos. Es pura diversión, sin complicaciones ni paliativos, para mí era el claro exponente de lo que un juego de Dreamcast debía reunir. Tras dos entregas (la segunda aún mejor que la primera, y mira que era difícil superar el listón) para la tristemente desaparecida consola de Sega, la saga quedó unos años a la deriva hasta que en PSP pudimos disfrutar de **Power Stone Collection**, un recopilatorio con las dos entregas originales más ciertos extras bastante suculentos.
Desde entonces, y ya ha llovido demasiado, la saga Power Stone ha caído completamente en el olvido, evidenciando una vez más que, lamentablemente, es muy posible que este tipo de juegos arcade ya no tengan cabida en el mundillo actual de los videojuegos. Si bien es cierto que Power Stone no es único en su género (**Spawn: in the Demon's hand**, por ejemplo, intentó hacer lo mismo pero tomándose más en serio a sí mismo), sí que es el mejor o por lo menos el más divertido arcade multijugador del estilo "sólo puede quedar uno". Lo mejor de todo era la sensación incomparable de que en el fragor del combate podía pasar de todo, y en cualquier momento se le podía dar la vuelta a la tortilla y cambiar las tornas para remontar y acabar siendo el vencedor. Aquí vale todo, desde hacer burlas a los rivales hasta golpearles con objetos del escenario, usar tus movimientos especiales y convertirte en un ser súper poderoso tras recolectar las power stones que dan título al juego y barrer a los contrincantes en un abrir y cerrar de ojos. Lamentablemente, como decíamos un poco más arriba, ya no se hacen juegos así. A veces creo que el buen gusto y el sentido del humor se ha perdido. Power Stone era todo eso y mucho más.

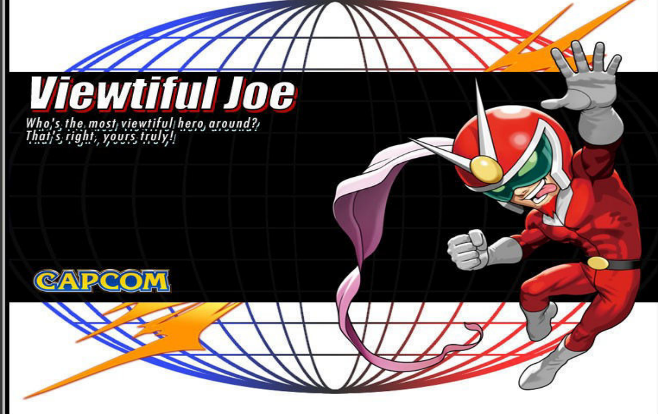
Si bien es cierto que Capcom tiene varias gallinas que ponen huevos de oro y no solo una, Resident Evil sería la más grande (o por lo menos la más rentable) del gallinero. Muy pocas personas (tanto fuera como de dentro de Capcom) sospechaban lo que se estaba gestando cuando en 1996 vio la luz el primer juego de la saga, con su atrevida propuesta de hacer un juego basado en la supervivencia y el terror, aún más teniendo en cuenta las limitaciones técnicas de la época, por aquello de que ciertos zombies daban más risa que miedo. Sin embargo, Resident Evil no fue un éxito, fue mucho más que eso: una auténtica revolución dentro de la industria y el nacimiento de una de las franquicias más lucrativas y exitosas de toda la historia. Cómics, secuelas, posters, películas tanto de animación como de imagen real (ya van 6 con la última entrega de Milla Jovovich), libros y un sinfín de artículos de merchandising respaldaron inmediatamente el éxito de un fenómeno que no para de crecer. Prácticamente no hay consola que no cuente con, al menos, un juego de la saga en su catálogo (la única que me viene a la memoria desde que salió la saga es la X Box original, que no tuvo ninguno), y por el momento la cosa no tiene aspecto de cambiar: su última entrega hasta la fecha, Resident Evil VII es un juegazo que ha devuelto la saga a lo más alto, y ya mismo llega el remake de Resident Evil 2.





Y. como no podía ser de otra manera, otra de las gallinas de los huevos de oro más lucrativas y rentables de nuestra querida Capcom es la inmortal e imperecedera saga de **Street Fighter**, por supuesto. Capcom ya tenía una rica tradición y un legado tras de sí muy considerable cuando llegó Street Fighter, pero desde luego no cabe duda de que esta saga supuso el respaldo y el golpe de efecto definitivo que colocó en el mapa a Capcom de manera efectiva y revolucionó otro género (otra vez más) de manera irrevocable. Los juegos de lucha 2D no serían lo que son sin Street Fighter y, muy especialmente, Street Fighter II, a día de hoy la versión que se ha quedado como referente en el inconsciente colectivo. Recién cumplidos 30 años desde que se inició la saga, Street Fighter continúa imparable. Street Fighter V se ha consolidado como un verdadero juegazo que (ahora sí), solucionados sus problemas técnicos de inicio y tras haber pulido algún que otro fleco, viene a refrendar el éxito de una saga que parece incombustible. Llevamos 30 años haciendo "Hadokens" y no nos cansamos. Un dato anecdótico y aparentemente sin importancia sirve para ilustrar la auténtica veneración que los aficionados sentimos por esta saga: 27 años después de su estreno, acaban de descubrir un combo nuevo (debido a un pequeño fallo de programación casi indetectable) en el arcade original de Street Fighter II, gracias al cual es posible golpear a Vega cuando este está cayendo al suelo. Todo un ejemplo de lo que he dicho antes.





Ahora que no nos oye nadie: ¡Queremos más juegos de **Viewtiful Joe!**...superhéroes cabezones con pijamas ridículos, villanos delirantes, enemigos torpes e inútiles parecidos a los "masillas" de los Power Rangers, la capacidad de acelerar o ralentizar hasta límites insospechados tus ataques, y sobre todo, diversión pura y dura y sentido del humor, ingenio y adicción, una fórmula que a Capcom le ha dado muy buenos resultados en infinidad de ocasiones a lo largo de los años.

Hoy en día bastante olvidada, la saga de Viewtiful Joe supuso en su día un verdadero soplo de aire fresco dentro del explotado mercado de la industria y los géneros tradicionales. Viewtiful Joe es un arcade, un juego de lucha, un beat'em up y además de todo esto deberás usar la cabeza para decidir cuál de tus habilidades conviene usar mejor en cada situación. Es uno de esos juegos geniales que son difíciles de etiquetar, posiblemente porque es muchas cosas a la vez y ninguna al mismo tiempo. Y ahí reside su encanto. Si nunca lo has probado y empiezas a estar un poco harto de los mismos géneros de siempre deberías darle una oportunidad, aunque solo sea por variar y probar algo distinto y delirante. Una obra maestra.





RETRO Remake

SPLATTERHOUSE

NTSC

Vivimos tiempos difíciles, y la originalidad es un valor al alza. En un panorama en el que ya todo o casi todo parece estar inventado, se hace cada vez más difícil ser original y no digamos ya crear franquicias nuevas o conceptos realmente revolucionarios que no hayamos visto ya otras veces. En medio de la enorme ola de mediocridad que nos asola, es reconfortante echar la vista atrás y recordar los viejos tiempos en que un simple slasher como Splatterhouse era capaz de tenernos enganchados durante horas a base de ir avanzando y eliminando a todo zombi o bicho viviente que se nos cruzara en el camino. Hoy rescatamos del baúl de los recuerdos un juego que pese a tener solamente 8 años es, por su propuesta descaradamente retro y su homenaje al clásico homónimo, pura carne de cañón para convertirse en un juego retro por sí mismo y con todo merecimiento.

Splatterhouse (2010) es la demostración palpable de que un juego puede pertenecer a la generación que sea, que cuando su mecánica y su planteamiento está directamente enfocado a la diversión pura y dura y sin complicaciones, el resultado siempre es el mismo: puro regusto retro del bueno, del de toda la vida. Por eso este reboot o remake o como queráis llamarlo del Splatterhouse original rezuma nostalgia, diversión y espíritu arcade por los cuatro costados. Aquí no vas a encontrar complicados puzles ni te vas a liar con el mando teniendo que hacer rebuscadas combinaciones de botones, todo es extremadamente sencillo y sobre todo muy divertido. A veces confundimos sofisticación con diversión, y no es así: un juego sofisticado no siempre resulta divertido, y este Splatterhouse es todo lo contrario, afortunadamente.

Técnicamente es una maravilla, los gráficos son una pasada y todo tiene un estilo muy peculiar que entra por el ojo con facilidad, y es que sabe aprovechar bastante bien la potencia de la generación de PlayStation 3 y Xbox 360, aderezando el pastel con suculentas y generosas raciones de sangre y vísceras que lo salpican todo, inundando (literalmente) la pantalla de casquería al tiempo que destrozamos y golpeamos con violencia sin par en un frenesí de destrucción que te hará sentirte culpable por lo bien que te lo estás pasando. Es de esos juegos tan violentos y divertidos que te hacen llegar a preguntarte si eres buena persona o estás equilibrado mentalmente, redefiniendo el término de placer culpable como pocos juegos han llegado a hacerlo. Si quieres sentir lo que sentías cuando jugabas a tus arcades favoritos cuando eras más joven pero con un juego más o menos moderno, prueba Splatterhouse (2010), y como siempre, olvídate de los listos y sesudos analistas “profesionales” de la prensa “especializada” que no supieron ver nada más en esta joya. Una pura bomba de diversión, adrenalina y desenfreno. ¿Qué más quieres?...





En esta sección analizaremos juegos más o menos actuales pero con un fuerte componente retro, o bien por su vinculación directa con algún juego clásico o bien porque debido a sus características y mecánicas algo anticuadas, ya empieza a oler a retro. Es una forma de demostrar que aquí en Play Again, aunque nos apasiona lo retro, también sabemos valorar lo bueno de la actual generación de consolas y ordenadores, no vaya a ser que nos confundan con integristas de lo añejo y lo antiguo. Maravillas y juegazos hubo y seguirá habiendo siempre, no os quepa duda.

Inauguramos la sección con un título que salió allá por 2010 para **XBOX 360, PS3 y PC** y que, pese a no ser tan antiguo (habrá quien se pregunte qué hace este polizonte a bordo de este barco), tiene una serie de características muy evidentes que lo convierten en un firme candidato a juego retro dentro de pocos años, de esos que ya empiezan a oler.

Ese olor no tiene porqué ser a rancio ni a nada desagradable, por supuesto. Si bien sus mecánicas se han quedado anticuadas (quizá antes de tiempo), su ambientación, su desarrollo y su jugabilidad bien podrían encajar en cualquiera de los clásicos retro que duermen el sueño de los justos en el Olimpo. **Dante's Inferno** es una obra maestra de Visceral Games (nos han traído mucho y muy bueno, reconozcámoslo) que en mi humilde opinión no recibió el mérito ni los honores que realmente mereció.

Incluso hubo sectores de la prensa especializada en videojuegos que le dieron palos de todos los colores y lo único inteligente que fueron capaces de ver en él fue aquello tan triste y tan explotado de "es una copia mala de God of War". Bueno, si bien es cierto que comparte varios elementos y ciertas mecánicas con el gran juego de Sony, podemos deciros por experiencia propia que tras jugarlo dos o tres veces seguidas es cuando verdaderamente llegas a apreciarlo en toda su grandeza, y te das cuenta de que mereció otra oportunidad.

Iba a ser el primero de una trilogía que desafortunadamente nunca tuvo continuación, más allá de contenidos descargables que no aportaban demasiado, las bajas ventas en relación al dinero invertido hicieron que se quedara en un solo juego. Una verdadera lástima, porque el juego estaba realmente bien: escenarios inmensos, enemigos terroríficos, combates épicos y escenas de vídeo llenas de pura poesía y belleza, todo ello envolviendo al jugador en una experiencia audiovisual completamente absorbente y memorable que tuvo su apoyo multimedia en una película de animación que vio la luz en Blu-ray y DVD y en la que se nos contaban más detalles acerca de los protagonistas.

Jugar a **Dante's Inferno** es lo más parecido a estar en el Infierno que jamás vayas a experimentar, y es que descender al mismísimo infierno en busca de tu amada para liberar su alma eterna de las garras de Lucifer no es algo que hayas visto en muchos juegos, y por supuesto no de esta manera. Aquí todo es un espectáculo superlativo, destrozando demonios y almas en pena a los que deberás hacer frente mejorando tus habilidades y ataques, uno tras otro en oleadas interminables hasta llegar al mismísimo Satán en persona, al que deberemos derrotar en un combate durísimo (y larguísimo, la cosa podía irse a la media hora con facilidad y sin contar las veces que te mataban). Quizá una de sus señas de identidad propia, y al mismo tiempo una de las cosas que más me atraen de este juego, es la posibilidad de perdonar o condenar a las almas en pena de personajes históricos reales que te vas encontrando por tu camino a través de los círculos del Infierno, desarrollando así tus habilidades defensivas o de ataque si te decantas por una opción o por otra. Olvídate de su parecido con God of War: libérate de prejuicios. Búscalo ya y dale la oportunidad que le negaron en su momento. Se la merece. Y si no te gusta, siempre puedes volver al Arkanoid y al Dragon Ninja, pero luego no nos digas que te aburres de lo mismo de siempre...



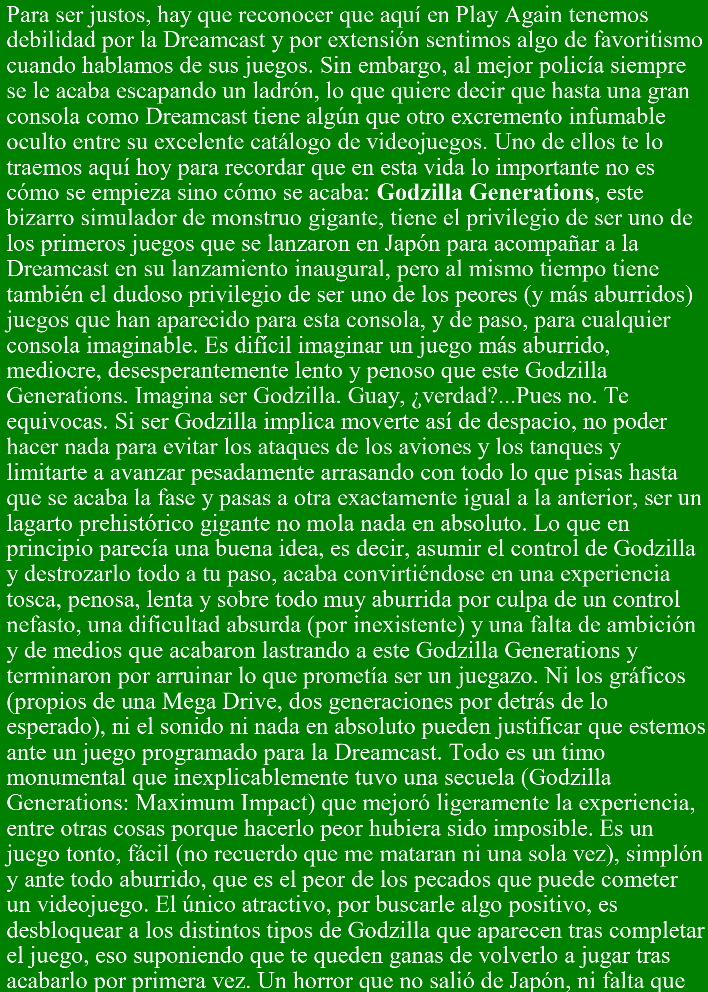
Si ahora tienes en torno a los 40 años o más, seguramente te habrá venido de repente una extraña sensación al recordar estas imágenes de arriba y el nombre de **El Halcón Callejero** (Street Hawk). Es normal, esta serie de televisión pegó fuerte cuando éramos pequeños (y otros que no eran tan pequeños pero se engancharon igualmente) debido a varios factores que ahora trataremos de analizar. Lo primero es que en aquella época sólo había dos canales de televisión en España, y en horario de máxima audiencia (después del telediario), o veías El Halcón Callejero o te echabas la siesta. Si eras de los que pueden sobrevivir sin siesta ahí tienes la explicación. Segundo y más importante, lo cierto es que la serie estaba bastante bien y lejos de ser un clon de **El Coche Fantástico** pero con moto en lugar de coche como algunos se empeñaban en decir en aquella época, tiene su propia identidad y supo explotar sus cualidades para hacerse un hueco en la memoria de toda una generación. Algunos se estarán preguntando qué hace aquí hoy El Halcón Callejero, si era una serie de televisión y esta es una sección donde hablamos de películas. Buena pregunta. La respuesta es parecida a la que dábamos al hablar en el número anterior de la película de imagen real del Hombre Araña, y es que, otra vez más (y aviso: no será la última, en el próximo número hablaremos de Galactica, la serie y la "película" del videoclub) nos colaron un episodio piloto de una serie de televisión como si fuera un largometraje y todo el mundo picó. Vaya si picamos, yo el primero. Y además tengo que confesar que la alquilé un montón de veces, y aún más, cuando el videoclub de mi barrio cerró a finales de los 90 (como casi todos los que no dieron el salto al DVD y se quedaron con sus viejas cintas de VHS) corrí a comprar la película por una cantidad irrisoria para quedármela de recuerdo. Era la misma cinta que tantas veces había alquilado y con la que soñaba con pilotar esa moto tan chula (el diseño es genial, hay que reconocerlo, todo muy negro y muy sobrio) que tanto me gustaba cuando era niño.

En la "película" de El Halcón Callejero, que como ya decimos no era tal, sino el episodio piloto de la serie, somos testigos de la primera aparición del policía Jesse Mach, el protagonista de la historia (interpretado por Rex Smith) que tras resultar herido en el transcurso de una misión, se queda impedido para conducir su motocicleta. Afortunadamente para él, el agente del servicio secreto de inteligencia Norman Tuttle (interpretado por Jeo Regalbuto, habitual de otras series de televisión policiales de los años 80) se interesa por él para proponerle como candidato para el programa Street Hawk, un proyecto ultra secreto del gobierno en el que un policía motorizado pueda combatir el crimen montado en una moto equipada con una inmensa capacidad de fuego y una tecnología punta que la habilita para correr a una velocidad inimaginable. Como si de un súper héroe urbano salido de los cómics se tratara, el Halcón Callejero surcaba las calles a toda velocidad persiguiendo a los malvados y haciéndonos vibrar a los niños de los años 80 (la serie es de 1985, año absolutamente mítico y maravilloso por muchos motivos, como descubriréis si habéis leído en las páginas centrales nuestro suplemento de "El Rincón de Murdock"). Inexplicablemente y por lo menos aquí en España nunca llegaron a reponerla, que yo recuerde, a pesar de que tuvo índices de audiencia irrepetibles y marcó a una generación que aún la recuerda con nostalgia. Ni siquiera está editada en DVD en nuestro país, y es casi imposible encontrar alguna edición extranjera que incorpore el doblaje castellano, pero en Internet hay numerosas comunidades de fans que aún hablan de ella. Ya sé que ahora voy a usar una frase que muchos odian y que está muy explotada, pero es cierto, ha envejecido bastante mal. Es un producto de su época y ponerse crítico con ella es absurdo, injusto y no conduce a nada. Nos quedamos con el recuerdo. Al fin y al cabo, vivimos de eso.









Para ser justos, hay que reconocer que aquí en Play Again tenemos debilidad por la Dreamcast y por extensión sentimos algo de favoritismo cuando hablamos de sus juegos. Sin embargo, al mejor policía siempre se le acaba escapando un ladrón, lo que quiere decir que hasta una gran consola como Dreamcast tiene algún que otro excremento infumable oculto entre su excelente catálogo de videojuegos. Uno de ellos te lo traemos aquí hoy para recordar que en esta vida lo importante no es cómo se empieza sino cómo se acaba: **Godzilla Generations**, este bizarro simulador de monstruo gigante, tiene el privilegio de ser uno de los primeros juegos que se lanzaron en Japón para acompañar a la Dreamcast en su lanzamiento inaugural, pero al mismo tiempo tiene también el dudoso privilegio de ser uno de los peores (y más aburridos) juegos que han aparecido para esta consola, y de paso, para cualquier consola imaginable. Es difícil imaginar un juego más aburrido, mediocre, desesperantemente lento y penoso que este Godzilla Generations. Imagina ser Godzilla. Guay, ¿verdad?...Pues no. Te equivocas. Si ser Godzilla implica moverte así de despacio, no poder hacer nada para evitar los ataques de los aviones y los tanques y limitarte a avanzar pesadamente arrasando con todo lo que pisas hasta que se acaba la fase y pasas a otra exactamente igual a la anterior, ser un lagarto prehistórico gigante no mola nada en absoluto. Lo que en principio parecía una buena idea, es decir, asumir el control de Godzilla y destrozarlo todo a tu paso, acaba convirtiéndose en una experiencia tosca, penosa, lenta y sobre todo muy aburrida por culpa de un control nefasto, una dificultad absurda (por inexistente) y una falta de ambición y de medios que acabaron lastrando a este Godzilla Generations y terminaron por arruinar lo que prometía ser un juegazo. Ni los gráficos (propios de una Mega Drive, dos generaciones por detrás de lo esperado), ni el sonido ni nada en absoluto pueden justificar que estemos ante un juego programado para la Dreamcast. Todo es un timo monumental que inexplicablemente tuvo una secuela (Godzilla Generations: Maximum Impact) que mejoró ligeramente la experiencia, entre otras cosas porque hacerlo peor hubiera sido imposible. Es un juego tonto, fácil (no recuerdo que me mataran ni una sola vez), simplón y ante todo aburrido, que es el peor de los pecados que puede cometer un videojuego. El único atractivo, por buscarle algo positivo, es desbloquear a los distintos tipos de Godzilla que aparecen tras completar el juego, eso suponiendo que te queden ganas de volverlo a jugar tras acabarlo por primera vez. Un horror que no salió de Japón, ni falta que hacía. Afortunadamente para la Dreamcast, pronto quedó en el olvido.







¿Por qué no lo hablamos?...

Correo de los lectores

Por Enrique Segura

En **PLAY AGAIN** nos preocupamos por nuestros lectores, realmente nos interesa lo que pensáis y nos gusta teneros lo más cerca posible. En esta sección contestaremos vuestros mensajes y atenderemos vuestras dudas y sugerencias.

¡Hola! Otra vez aquí, esta vez con un número extra de Navidad, ha pasado mucho tiempo desde nuestro anterior número y por eso los mensajes, comentarios y emails se acumulan. Vamos a ello. No sin antes agradeceros, como siempre, vuestro tiempo y vuestros comentarios de todo tipo. Sin vosotros esta revista no existiría, y es vuestro apoyo el incentivo que me mueve a continuar con este proyecto. ¡Gracias de corazón! Vamos ya con vuestras consultas...

Manu (Teruel)

Tu pregunta me hace bastante gracia, no te ofendas: ¿Qué opino del famoso emulador MAME?...Pues sinceramente que es el mejor invento de la humanidad. En serio, no sé qué aspecto negativo podría tener. Sé que hay gente que está en contra de la emulación, y los respeto. Pero te aseguro que no es mi caso, desde luego.



Tony Warcraft (Email)

Como habrás visto ya en este mismo número he tenido muy en cuenta tu sugerencia, amigo. La sección **Retro Remakes** que arranca este mes es justamente lo que tú pedías: enlazar el pasado con el presente mediante una sección que se centre en analizar juegos actuales que se basen en clásicos consolidados. Efectivamente hay mucho donde escarbar ahí, entre remakes, secuelas, homenajes y remasters hay mucho donde escoger.

Retro Fan_1982 (Email)

El debate que planteas me resulta más que interesante: la moda de las consolas retro Mini. Lo que en su día me pareció un bonito homenaje y algo curioso cuando salió la NES clásica Mini, se ha convertido en rechazo y cansancio. Si te soy sincero, empiezo a estar un poco harto de tanta consola Mini, parece ya bastante evidente que se trata de una simple estrategia comercial para sacar dinero. Y por lo que se ve funciona bastante bien. A los especuladores les encanta, desde luego. Para gustos los colores.

Albert Pitarch (Tarragona)

Apunto tu sugerencia y me la tomo muy en serio, te aseguro que personalmente me encantan los juegos retro de terror, y como es cierto que se nos pasó Halloween y no hubo ocasión de dedicarle espacio en la revista al tema, en el próximo número de Play Again encontrarás un extenso reportaje sobre ello. Lo he llamado "Terror Retro", y será el tema central de la revista. No ha podido coincidir con Halloween, pero bueno, lo bueno de los videojuegos retro es que nunca pasan de moda y son intemporales. Efectivamente en cada número de Play Again siempre hay un tema central que articula el resto de contenidos, y que suele ocupar la portada. Así que ya sabes, en el número 5 toca Terror del bueno…¡Terror RETRO!

Paco Pacman (Email)

Esas capturas de pantalla que has visto por ahí de juegos de lucha que enfrentan a personajes de comic de distintas editoriales (y hasta personajes de películas famosas) son producto de arte conceptual hecho por fans, o directamente son producto del **MUGEN**, un software generador de juegos de lucha 2D con el que se hacen auténticas maravillas. Nada oficial pero sí muy oficioso.

¡Contacta con nosotros!...Si quieres participar en esta sección y ver tu mensaje contestado en el próximo número de **PLAY AGAIN**, no dudes en mandarnos tus comentarios, preguntas y dudas por email a enriquesegura78@hotmail.com o manda un Whatsapp al 646603847. ¡Te esperamos!

LOS MEJORES VIDEOS DE YouTube



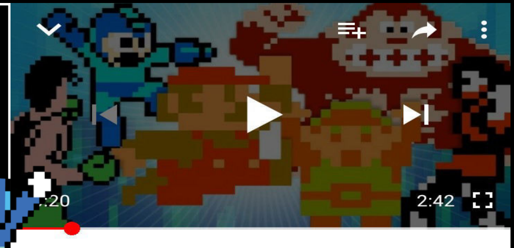
¿Quieres más?...Aquí te proponemos algunos videos para que sigas disfrutando de PLAY AGAIN



Evolution Of Capcom Games 1984 - 2019
23.848 visualizaciones

Un buen repaso a la evolución de nuestra querida CAPCOM desde sus inicios hasta la actualidad. Es justamente lo que promete el título: un poco de todo, variado e ilustrativo.

Un curioso homenaje retro a varios personajes de juegos antiguos de la 8 bits de Nintendo. Seguro que a todos los sigues echando de menos a menudo. Ya no se hacen personajes como los de antes. Aquí está la prueba.



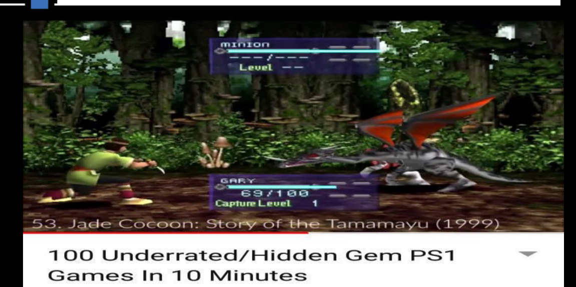
NES Characters Come Together In this Retro Remix
49.409 visualizaciones



Danger Zone - "EAGLE EYE"
20,19 € + otros cargos
Echa un vistazo al merchandising de..

The 10 Best Zombie Games of All Time
92.869 visualizaciones

Si todavía no has tenido suficientes muertos vivientes con el reportaje de este número, aquí tienes un video que organiza un curioso ranking con los 10 mejores juegos de zombies de todos los tiempos. La elección de algún título es algo discutible, pero está muy bien y te puede dar ideas si no conocías alguno de estos juegos.



100 Underrated/Hidden Gem PS1 Games In 10 Minutes
93.367 visualizaciones

Pues eso: 100 juegazos de PSX infravalorados revisitados en 10 minutos. Seguro que descubres alguna joya oculta entre la lista. A mí me ha sorprendido, y eso que conozco muchos.

CONCURSO PLAY AGAIN



Este mes el premio es un DVD original de la película STREET FIGHTER ALPHA, donde se nos cuenta el origen y asistimos a los primeros combates de los personajes más emblemáticos de esta saga legendaria. Mira las condiciones del reto que te proponemos y te mandamos el DVD a casa. Es fácil. Para hacerte con la película, solamente deberás derrotar a Sagat como te decimos más abajo...



Consiguió derrotar al jefe final de la primera fase de Shinobi sin perder ninguna vida. Lo hizo usando la versión de Master System. ¡Genial!

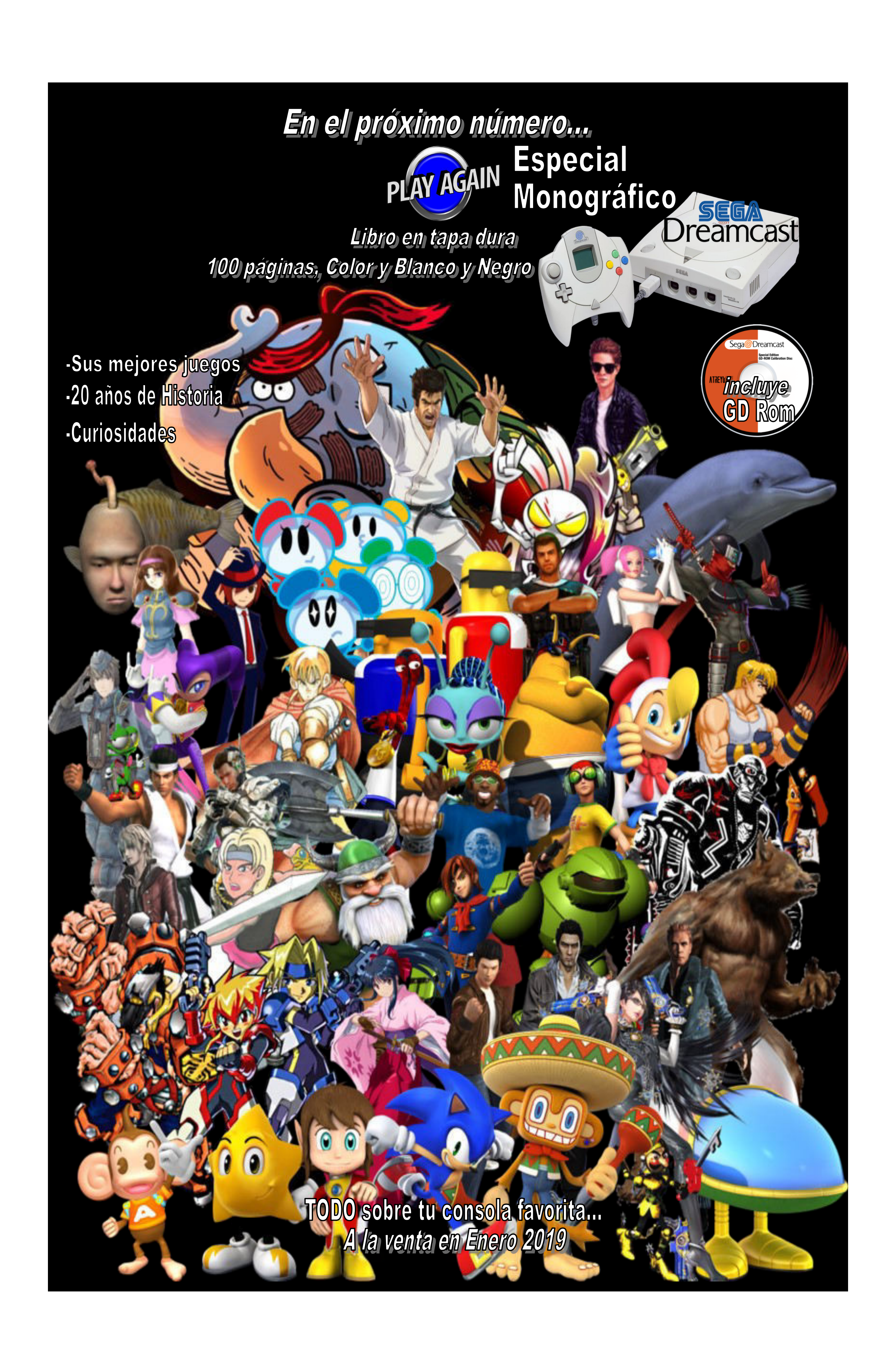
¡¡Supera nuestro reto y gana el premio!!

¡Dale una paliza a Sagat! en la versión arcade original de **STREET FIGHTER** debes derrotar a Sagat haciéndole, al menos durante algún momento del combate, un **puñetazo del dragón** (Shoryuken) que le marque en el pecho con su característica cicatriz. Su derrota a manos de Ryu en la primera entrega de la saga le hizo volver aún más peligroso en Street Fighter II. Inmortaliza este momento histórico y el premio es tuyo. También vale si le derrotas de otra manera, pero el reto es más interesante con el **dragon punch**.





Cuando lo consigas, hazte una foto o captura la pantalla y mándanos un **Whatsapp** al 646603847...Si eres el primero, te mandaremos el premio a casa. ¡Suerte y date prisa!


En el próximo número...
PLAY AGAIN
Especial
Monográfico
SEGA
Dreamcast
Libro en tapa dura
100 páginas, Color y Blanco y Negro
-Sus mejores juegos
-20 años de Historia
-Curiosidades
incluye
GD Rom
TODO sobre tu consola favorita...
A la venta en Enero 2019